JOC FULL RACE: INJECTION AUTOMOBILISM VITEZĂ DE LA AŞII SIMULATOARELOR AUTO.

LEVEL

ŢIGĂRI, JOCURI ŞI ENERGIZANTE

CUM SĂ-ŢI CONSTRUIEŞTI PROPRIUL PC DE GAMING

grand theft auto V FIVE

preview DIABLO III REAPER OF SOULS

AMNESIA A MACHINE FOR PIGS

SAINTS ROW IV

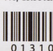
THE RAVEN

review FIFA 14

DRAGON COMMANDER

OCTOMBRIE 2013 Preţ 15.98 lei





Pentru ca tu să obţii FOTOGRAFII SPECTACULOASE îţi oferim 100 de PAGINI cu şi despre fotografie!

CHIP 09-10.2013 fotoworld.chip.ro

FOTO VIDEO

CAUTĂ PACHETUL PROMOŢIONAL!

CHIP FOTO-VIDEO ediţia septembrie-octombrie se comercializează şi prin pachetul promoţional revistă + carte: 500 de sfaturi de fotografiere sau Fotografia digitală - Tehnică şi compoziţie sau Fotografia wildlife la preţul de 24,98 lei.

ATENŢIE: Această revistă se comercializează FĂRĂ CARTE!

Clipe pentru secole

PORTOFOLIU Alex Iordache

TEST: Cele mai bune 142 de obiective foto

COVERSTORY: Fotografia de sport la superlativ

PRACTICĂ: Sfaturi de fotografiere şi editare



Ediţia septembrie-octombrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la preţul de 11,98 lei, dar o puteţi găsi şi în pachetul promoţional, alături de una dintre cărţile „500 de sfaturi de fotografiere", „Fotografia digitală - Tehnică şi compoziţie" sau „Fotografia wildlife", la preţul de 24,98 lei, în toate chioşcurile de difuzare a presei, precum şi în magazinele DOMO şi F64 şi online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro şi www.f64.ro

Librăria CHIP ONLINE.ro

Cărţile pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate din magazine, librării sau online:

DOMO · cărtureşti · eMAG · F64 · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licherdopol (Caleb)
Marin Nicolae (ncv)
Ovidiu Manciu (Aidan)
Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă.
Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediţie.

TOAMNĂ 2013

Aş fi vrut să mă amuz puţin pe seama celor de Ubisoft, care s-au trezit în ceasul al doişpelea că lansează două titluri AAA în aceeaşi lună, iar ca să evite duelul din noiembrie, au amânat unul dintre ele până la primăvară. Atunci va avea mai puţină concurenţă. Watch_Dogs nu va mai fi, aşadar, disponibil la lansarea consolelor Xbox One şi PS4, motivaţia oficială fiind cel puţin puerilă. Nu mă miră. Nici măcar faptul că studenţi IT, „practicanţi" ai unei universităţi chineze, sunt forţaţi să lucreze gratuit la liniile de asamblare ale consolei Sony PS4 de la Foxconn (în loc să înveţe noi tehnologii), nu mă atinge atât de tare. Iar ca să fie tabloul complet, studenţii în cauză lucrează peste programul obişnuit al unui angajat pe acelaşi post, iar absenţa de la „serviciu" atrage după sine exmatricularea. Sony, mamă, dar nu poţi ţine pasul? Chiar aveai nevoie de sclavi? Parcă mai ieri ne scoteau şi pe noi la cules de cartofi... Dar nici asta nu mă atinge prea tare.

Mai nasol este să vezi cum imbecilitatea, inerţia şi prostia devin, încet, dar sigur, repere ale societăţii noastre. Nu peste multă vreme, nenorocitul care a îndrăznit să îi ceară socoteală şmecherului cu BMW (păcat de marcă) care a blocat o stradă cu sens unic, pentru că el nu se uită după indicatoare, iar dacă le vede, nu ştie cum să le interpreteze, va putea fi hăcuit chiar în mijlocul intersecţiei de către cel din urmă, fără ca cineva să se sinchisească să intervină. Iar atunci, să nu te bazezi pe Poliţie, dacă ea va mai exista, şi nici pe trecătorii speriaţi de bombe.

De mâine, pe terenul tău şi fără ştirea ta, s-ar putea să răsară o sondă Chevron, doar pentru că stai pe nişte gaze de şist, iar cuiva, acolo sus, i se rupe de tine. Pentru că nişte unii văd că americanii, mai ales, sunt băieţi deştepţi şi exploatează doar resursele altora, păstrându-le pe ale lor aproape intacte. Pe bani puţini, dacă se poate, de preferat pe nimic şi fără niciun interes pentru siguranţa amărâţilor sub care sapă. Iar dacă mai ai şi nişte mult aur sub cur...

În orice caz, e bine să reţineţi că, în general, bastoanele Jandarmeriei par să aibă grijă mai puţin de siguranţa publică, şi mai mult nişte scaune. La Braşov te saltă şi dacă mergi pe trotuar, darămite dacă îndrăzneşti să îţi strigi păsul în stradă.

Dar ce prostii vorbesc... Mai dă-i cu nişte Salam, băi!

P.S. Am decis să lăsăm Total War: Rome II pentru ediţia următoare. A rămas Marius fără putere după Amnesia...

■ **KiMO**

NOTĂ: în ediţia precedentă, jocul Europa Universalis IV a primit nota 9, şi nu 7,4, aşa cum apare în căsuţa tehnică a articolului. Ne cerem scuze pentru greşeală şi vom avea grijă să nu se repete. Aşadar, nota 9 pentru EU IV. Să le trăiască!

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 A Machine for Pigs
2 GTA V
3 Dragon Commander



cioLAN
1 Dragon Commander
2 A Machine for Pigs
3 GTA V



Marius Ghinea
1 A Machine for Pigs
2 GTA V
3 Brothers



ncv
1 Brothers
2 GTA V
3 A Machine for Pigs



Radu Sorop
1 A Machine for Pigs
2 Memoria
3 Brothers



Aidan
1 GTA V
2 Saints Row IV
3 Brothers



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.













RACE INJECTION

Iată că ne ținem de o tradiție: vă oferim cel puțin o dată pe an un titlu de simulare auto de calitate. Și tot de la SimBin, ceea ce este din start o garanție a faptului că veți avea parte de o experiență cît mai apropiată de realitate posibil – la nivelul simulărilor din generația actuală (foarte ridicat, de altfel). De data aceasta este vorba despre un pachet ce reunește toate expansion-urile recente create de Simbin pentru Race 07, adică cele lansate după apariția STCC – The Game, GTR – Evolution și Race On.

Dacă aveți o pasiune pentru mașinile vechi, fără îndoială că GT Legends-ul pe care l-ați primit acum cîțiva ani alături de revista noastră a fost numai bun pentru a vă satisface nevoia de clasicism auto. Pe de altă parte, cu un engine de simulare mai avansat, RACE Injection conține expansion-ul Retro Pack, ce aduce cîteva modele de mașini pe care SimBin nu le-a mai reprodus pînă acum, printre care cele mai importante ne par Camaro-ul din '70, BMW-ul 3.0 CSL și 2002, precum și Opel-ul Commodore GS 3001.

Pentru cei care iubesc puterea motoarelor, în RACE Injection se află GT Power Expansion, cu ale sale Pagani Zonda R, BMW M3 GT2 și Matech GT1. Experiența trăită la volanul unei Zonda este suprarealistă – SimBin au reușit să o facă realistă. Fanii BMW vor fi la rîndul lor încîntați, dar, pentru noi, Fordul GT modat de firma elvețiană Matech Concepts este prezența extraordinară a acestui expansion: o demență americană strunită impecabil de rigurozitatea de ceasornic a meșterilor din Țara Cantoanelor.

STCC The Game 2 vine cu întreaga suită de mașini și circuite din campionatul național de turisme al Suediei, dar, pe lîngă această excelentă reconstrucție a unei competiții mai mult decît interesante, se află un pachet de nebunie, adică mașinile din campionatul de suport al STCC, anume cele din Camaro Cup-ul suedez (care a devenit recent V8 Thunder Cars, deschisă tuturor muscle car-urilor precum Chevrolet Camaro, Ford Mustang și Dodge Challenger). Importantă în STCC The Game 2 este adăugarea modelului cel mai recent de Camaro, anume cel de generația a V-a.

Dacă luăm în considerare numărul impresionant de modele noi de mașini aduse de aceste trei expansion-uri, la care adăugăm și numărul la fel de impresionant de piste adiționale, avem deja parte de un conținut mai mult decît consistent. Dar lucrurile nu se opresc aici, deoarece RACE Injection mai oferă și Formula RaceRoom, o pasionantă versiune SimBin a mașinilor actuale de Formula 1. Iar dacă simțiți că nu ați avut parte de suficient material pilotabil de clasă WTCC, nu vă îngrijorați: în Race Injection se află întregul sezon al competiției mondiale de turisme din 2010, cu piste și mașini cu tot.

OBSERVAȚIE: RACE Injection necesită o conexiune la internet și un cont gratuit STEAM pentru activare.



WORLD CHAMPIONSHIP IeSF 2013 ROMANIA

Toamna se numără campionii

Sportul electronic atrage pe zi ce trece tot mai mulți practicanți, dornici să își demonstreze talentul și competențele uimitoare, spre deliciul legiunilor de fani. Pentru iubitorii jocurilor, competițiile internaționale sunt un prilej de celebrare a unei pasiuni care nu cunoaște granițe, desfășurate într-o atmosferă dominată de fairplay. După un Dreamhack București 2013 atmosferic, spectacolul ludic se întoarce în capitală sub forma Campionatului Mondial de Sport Electronic, după ce, vreme de patru ani, acesta a avut loc în Coreea de Sud. Pregătiți banii de bilet și geanta de voiaj, fiindcă toamna aceasta vine cu semne bune!

București, centrul atletismului digital

Disputat în perioada 1-3 noiembrie la Sala Polivalentă, Campionatul Mondial de Sport Electronic este un eveniment organizat de Liga Gamerilor Profesioniști (Professional Gamers League – PGL) împreună cu Federația Internațională de Sport Electronic (International eSport Federation – IeSF) și susținut de Romtelecom, în calitate de partener principal. Liga Gamerilor Profesioniști a fost înființată în 2002 cu scopul de a susține și promova dezvoltarea sportului electronic. România este membră a Federației Internaționale de Sport Electronic din anul 2009. De atunci, cu susținerea ligii, reprezentanții țării noastre au participat la toate Campionatele Mondiale, plasând România an de an între primele trei din lume, în clasamentele pe națiuni (sursa: www.ie-sf.com). Datorită succesului înregistrat cu Dreamhack Bucharest 2013, era de așteptat o întărire a parteneriatului media cu Romtelecom, promovarea la scară largă a unui astfel de eveniment putând doar să ne bucure. Ca mărturie a importanței CMSE 2013, un număr foarte mare de atleți digitali și-au anunțat prezența, aproximativ 300 de jucători profesioniști din peste 50 de țări urmând să se înfrunte în competiții de League of Legends, Starcraft II, Tekken Tag Tournament 2 și Alliance Of Valiant Arms (A.V.A.). Pe lângă competițiile incendiare, spectatorii vor putea lua parte la activitățile organizate cu ajutorul sponsorilor Romtelecom, AMD, Coca-Cola, Madcatz și Like It, desfășurate în afara turneului oficial. Anul acesta, băieții își vor demonstra abilitățile în două discipline – League of Legends, dotat cu premii în valoare de 27.000 de dolari, și A.V.A., cu un prize pool de 18.000 de dolari. Fetele se vor întrece pe hărțile de StarCraft 2 și în arenele sângeroase din Tekken Tag Tournament 2. Campionatul Mondial de Sport Electronic își propune să fie mult mai mult decât un turneu global cu premii mari, creșterea comunității de gaming și aducerea sportului electronic pe aceeași poziție cu alte discipline sportive din România fiind unul din scopurile magistrale ale organizatorilor. Integrarea României în circuitul atletismului digital este un pas important pentru țara noastră – mai ales acum, când această activitate competitivă se bucură de un succes în plină creștere –, deocamdată lucrurile bucurându-se de un parcurs încununat cu reușite și realizări semnificative. Noi sperăm ca exemplul oferit de jucătorii profesioniști să îndrume cât mai mulți gameri talentați spre o carieră în e-sports. Pentru cei interesați, biletele pentru spectatori au fost puse în vânzare pe ComputerGames Shop și pot fi achiziționate inclusiv prin SMS.

//ŢIGĂRI, JOCURI ŞI ENERGIZANTE//

-Declamaţie privind efectele nocive ale gaming-ului;
o analiză asupra tendinţei tipic umane de a risipi timp;
un experiment sinistru;
ipocrizie, evoluţie, comercialism, mimetism şi subcultură;
jocuri, ţigări, energizante şi cafea-

Aveţi în faţă un articol care trebuia să trateze, cumva, tendinţa tipic umană de a pierde timp, în mod obişnuit prin erodarea vicioasă – activă sau pasivă – a sănătăţii fizice, spirituale şi morale. Evident, cea mai convenabilă metodă ar fi fost transformarea pornirii „sapiensiene" de a consuma secunde preţioase făcând lucruri irelevante – pe o scară valorică foarte largă – într-un manifest extrem de negativist şi critic. De fapt, intenţionam să distrug în scris pasiunea noastră pentru joaca desfăşurată într-un mediu virtual. Cineva trebuia să aducă în discuţie şi faţa întunecată a gaming-ului, chiar în paginile unei reviste cu şi despre jocuri. Ştiţi voi, mă refer la chipul pe obrajii căruia sunt tatuate nimicuri precum pierderea locului de muncă, sedentarismul cronicizat, ruperea de realitate sau obsesia bolnăvicioasă pentru un anumit joc, alături de ţigări, cafea, alcool şi energizante. Astfel de lucruri se întâmplă tot mai des. Apoi, acest articol urmărea o prezentare a transformării comunităţii de gameri într-o piaţă „cool" pentru diferite produse, unele mai mult sau mai puţin nocive – o incursiune în viaţa consumeristă a jucătorului de pivniţă, cel ţinut activ de tutun, cafeină şi catharsisul retragerii în anonimatul universului virtual. Aşadar, în ce s-a transformat articolul meu? Într-o frică iraţională. Într-o spaimă similară cu anatidaephobia, fobia că undeva o raţă se uită la tine cu ochi malefici, examinându-ţi cu răceală adâncurile sufletului. Să fie vorba despre o teamă generalizată faţă de stagnarea cognitivă a comunităţii şi o decădere a industriei, a originalităţii creative? Ori sunt eu lovit de paranoia şi încep să văd o supra-comercializare a valorilor sub-culturii gamerilor acolo unde nu este cazul? Totuşi, cred că voi atinge majoritatea punctelor enumerate mai devreme – şi o voi face pornind de la rezultatele unui experiment, la care m-am supus de dragul autenticităţii articolului şi pe care nu îl recomand nimănui. Lăsaţi-l pe Aidan să îşi ardă celulele pulmonare, hepatice şi nervoase pentru voi. E mai bine aşa.



Fumatul, dependenţa de zahăr şi dependenţa de jocuri – trei afecţiuni cu legături mai strânse decât ar părea la prima vedere.

48 de ore ipocrite

Patruzeci şi opt de ore lipsite de somnul nocturn, petrecute în compania jocurilor. Un maraton curajos, obositor, alături de un Nintendo DS, un Playstation 3 şi bătrânul meu PC. Un experiment diabolic, încununat de succes. De ce? De ce nu? Câţi dintre noi ar studia 48 de ore pentru un examen sau o restanţă? Câţi ar putea conduce o maşină două zile, fără întrerupere? Şi totuşi, susţinut numai de băuturi energizante, câte o partidă involuntară de moţăială iepurească, nicotină şi junk food, organismul unui gamer îndură robotic orice, pentru a se putea scufunda cu totul în lumea fictivă, desfăşurată pe ecranul din faţa ochilor. Experienţa ludică este unică, fiindcă nu îşi găseşte un echivalent în natură. Cu excepţia omului, nicio specie de primată nu îşi satisface dorinţa de joacă într-o lume virtuală. Să fiu sincer, nu cunosc existenţa vreunui animal pentru care timpul să însemne atât de puţin. Felinele dorm pentru a-şi conserva preţioasa energie, dobândită după efortul vânătorii. În cazul nostru, al oamenilor, ştiinţa nu poate oferi o explicaţie concretă şi coerentă pentru necesitatea somnului. Deşi organismul urmează un ciclu clar zi-noapte, societatea noastră operează 24/24. Individul este singura verigă încă neadaptată la funcţionarea continuă. În plus, avem tendinţa bizară de a ne plictisi foarte repede. Dacă pu-



CONTRARY TO POPULAR OPINION, THESE DO NOT MAKE ME A KILLER.

WELL, MAYBE THE WII-MOTE. THAT SHIT'S DANGEROUS.

nem cap la cap somnul, plictiseala și irosirea – presupun – inutilă a timpului liber, jumătate din viața unui homo sapiens sapiens (sunt curios dacă străbunii noștri homo sapiens idaltu „ardeau gazul" saharian la fel de plictisiți) se transformă într-o insultă la adresa lanțului trofic. Am simțit pe propria piele efectele groaznice ale durerii de spate, usturimea ochilor, înțepături la nivelul încheieturilor și cea mai cumplită migrenă imaginabilă. Chiar și așa, mintea excitată putea și voia mai mult. Presupun, după 48 de ore lipsite de odihnă, că următorul pas în evoluția speciei mele este condiția de homo ludens. Generația noastră e, fără doar și poate, generația omului jucător, iar secolul 21 se definește cu ușurință prin jocuri. Cel puțin asta încearcă vuietul monoton al presei de specialitate să ne sugereze. Ne încurajăm reciproc pe Kotaku, Destructoid, Evil Avatar și RPS, ne construim comunități și ne aruncăm petale de flori în fața picioarelor după o realizare măreață in-game. Ne închinăm la altarul artei digital-ludice, respirăm violența, savurăm sexul (apoi criticăm pe forum misoginismul) și, nu în ultimul rând, ne cheltuim banii pe iluzii jucabile. Să fie asta tot ce suntem?



I am gamer și sunt rănit

Atunci când luăm în calcul escapismul și catharsisul, răspunsul este un „nu" hotărât. Gaming-ul dus la extrem devine o paradigmă a societății moderne. El ne arată, printr-o pildă cu final tragic, către ce valori ne îndreptăm atunci când stresul și tensiunea acumulate la școală sau serviciu devin prea greu de refulat prin intermediul unor activități, culmea, cu adevărat relaxante. Paradoxal, butonarea unor titluri foarte complexe este o destindere ce necesită un imens efort cognitiv și fizic. FPS-urile „dumbed down" sunt altă mâncare de pește, căci acolo vorbim despre o deconectare realizată prin intermediul unui automatism violent, pe care eu îl denumesc „înjunghiere repetată" – altfel spus, cele treizeci de lovituri de cuțit întâlnite în crimele pasionale. Dacă ați înțeles analogia, puteți deduce cu ușurință de ce violența jocurilor cu împușcături poate fi reprodusă într-un mediu care favorizează accesul la arme. Să nu credeți că societatea americană, de exemplu, este bolnavă. O, nu, nici pe departe! Dacă armele automate s-ar putea obține în România cu aceeași ușurință, câteva școli românești ar avea imediat parte de un Columbine balcanic. Psihopații violenți nu sunt o invenție americană, așa cum nici mimetismul (cu sensul de imitare, maimuțăreala) nu este o problemă recentă. Evoluția a echipat copiii cu abilitatea de a imita acțiuni, educația oferită de familie și societate fiind factorul barieră, dincolo de care nu există o cale de întoarcere. Crima și căderea într-o psiho-



Această imagine nu este reprezentativă pentru subcultura iubitorilor de jocuri video.




O mănușă sport pentru susținerea încheieturii. Practică în cazurile de tunel carpian.

ză provenită din joacă sunt, cu certitudine, cele mai grave efecte nocive ale gaming-ului, însă este necesară o condiție patologică preexistentă pentru a se ajunge la ele. Aș vrea să revin la ideea de relaxare prin intermediul imersiunii totale în mecanica unui joc complex, stare generatoare de probleme psihologice și afecțiuni fizice greu de ignorat. Ne întâlnim tot mai des cu următoarea situație: un titlu grozav este anunțat cu mult hype (vezi GTA V sau Rome II), așa că nu putem rata șansa de a-l butona în exces chiar din ziua lansării. Echipați cu băuturi zaharoase, nelipsitele țigări (eu tocmai îmi aprind una) și minimum o pungă de chestii neidentificabile, prăjite în ulei rânced, stăm împietriți cel puțin zece ore, conectați la un controller sau mouse. Erodați de zgomotul înfundat al ventilatoarelor din unitatea centrală, orbiți de lumina sintetică și răvășiți de substanțele nocive ingerate, ne supunem organismul ciumei secolului XXI: sedentarismul. Bărbați, femei, copii, nimeni nu este cruțat de barbarul sedentarism. Or, pentru un gamer sedentar, viața lipsită de activitate se desfășoară între laturile poligonului izolare socială - obezitate - scolioză -sindromul de tunel carpian. Despre două dintre acestea pot vorbi în directă cunoștință de cauză.

Și gras, și cu mâna ruptă

Cei care mă cunosc personal sau m-au văzut într-o poză recentă știu că sunt departe de a fi în formă. În cazul meu, țesutul adipos acumulat din pricina stilului de viață sedentar se datorează parțial orelor petrecute în compania jocurilor. Mă joc mult, iar atunci când nu mă joc încerc să scriu despre jocuri. Oricum aș pune problema, nu-mi pot evita vinovăția, căci consola și calculatorul nu m-au ținut prizonier. Decizia ignorării fizicului îmi aparține în totalitate, lucru pe care îl conștientizez pe deplin. Pe deasupra, sunt sigur că mulți dintre cititorii declamației mele se regăsesc într-o situație similară (cu excepția celor înzestrați de la natură cu un splendid metabolism accelerat). Supraponderabilitatea vine însoțită de nenumărate probleme secundare, printre care și nenorocitele dureri de spate. Imaginați-vă o coloană vertebrală tensionată și torsionată permanent de minimum zece kilograme suplimentare. Durerile de spate radiază spre piept, umeri, picioare, spre tot ce are legătură directă cu șira spinării. Le recunoașteți? Sunt curios câți dintre cei cu o greutate normală ar răspunde afirmativ. Probabil cei chinuiți de scolioză, adică deformarea laterală a coloanei vertebrale, provocată de slăbirea ligamentelor vertebrelor. Sindromul tunelului carpian este un asasin tăcut, mai puțin evident. Majoritatea celor afectați realizează gravitatea problemei numai atunci când ajung la bisturiu, deși metodele preventive abundă. La adresa http://www.doctor.info.ro/sindrom_carpian.html găsiți o sinteză medicală a sindromului, însoțită de o listă cu simptome, remedii și alte informații utile. Personal, am descoperit un oarecare confort în utilizarea unei tastaturi ergonomice și în purtarea unei mănuși pentru întărirea încheieturii.

Gamer-ul, consumatorul din peșteră

Dacă textul meu asociază noțiunea de gamer cu imaginea inestetică a unui obez tabacist deformat, mea culpa, mea maxima culpa. Vedeți, nu mi-am propus să vin cu soluții, deoarece mă mulțumesc cu identificarea problemelor. Rant-ul meu este un avertisment, o constatare a capcanelor ignorate de generația homo ludens. Totuși, o mână de tartori comercialiști speculează ignoranța și sensibilitatea noastră. Mă refer, desigur, la producătorii de băuturi energizante sau suplimente destinate jucătorilor. Din nefericire, obișnuiesc să consum astfel de produse atunci când mă simt copleșit de oboseală, în cantități ridicate. Pragul de toleranță la ca-


Nici adulții nu sunt scutiți de dependență. Riscurile sunt la fel de mari.


Jocurile și jucătorii, două elemente fascinante.

Am scris articolul de față după consultarea unor surse de informații, cred eu, demne de a fi împărtășite. Voi include mai departe o serie de link-uri, unele recomandate la rândul lor de către o cunoștință experimentată în psihologia adolescentului.

http://www.escapistmagazine.com/news/view/97838-Department-of-Defense-Research-Gamers-Are-20-Smarter – Un articol interesant, publicat online de The Escapist Magazine.

http://www.oddee.com/item_98407.aspx – Zece exemple de afecțiuni dobândite în urma gaming-ului excesiv.

http://www.energyfiend.com/energy-drink-side-effects – Despre efectele adverse ale băuturilor energizante.

http://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/Facts_for_Families_Pages/Children_and_Video_Games_Playing_with_Violence_91.aspx – Un articol publicat de American Academy of Child & Adolescent Psychiatry.

http://www.webmd.com/mental-health/features/video-game-addiction-no-fun – Despre dependența de jocuri.

feină crește cu fiecare doză, ceea ce ar trebui să mă îngrijoreze. Oricum, nu despre mine era vorba, ci despre bieții prunci expuși la unda de șoc rezultată din explozia unei piețe foarte cool – cea promovată de Monster Energy, Red Bull sau Rockstar. Mai nou, băutura energizantă este un fashion statement ori un accesoriu trendy. Acum, nu vreau să arăt cu degetul către ficat, dar, știți, DIABET, obezitate, paragraful precedent... Ahem. Toată silimarina din lume nu poate stopa numărul cazurilor de diabet zaharat la copii, aflat în continuă creștere exponențială. Singura soluție este un regim echilibrat, însoțit de exerciții fizice zilnice, așa cum spune și spotul difuzat la TV după calupul de reclame. Gaming-ul hardcore, sedentar, „de pivniță", seamănă tot mai mult cu situația din The Stanley Parable: naratorul-rațiune dictează un parcurs, Stanley-jucătorul se abate de la calea rațională, iar finalitatea depinde în totalitate de percepția fiecăruia asupra consecințelor. Comercianții de băuturi energizante au înțeles precis acest lucru. Tinerii, energetici „by design", sunt dispuși să cheltuie sume consistente pentru a atinge apogeul exaltării ludice și pentru a se face remarcați în mulțime. Nu e suficient să joci Modern Warfare 3. Trebuie să consumi o doză de Call of Duty Mountain Dew pentru a rupe tiparul. În plus, primești XP bonus cu codul de pe capac! Energizantul minune nu își mai face efectul? Parcă și văd un billboard gigantic: „Nu te îngrijora, depresia este un efect temporar al scăderii glicemiei, reflectat în activitatea ta socială!" Deloc surprinzător, unele studii (*'Evidence for sugar addiction: Behavioral and neurochemical effects of intermittent, excessive sugar intake'*, Nicole M. Avena, Pedro Rada, Bartley G. Hoebel) au găsit o paralelă între efectul zahărului asupra creierului și efectul drogurilor recreaționale. Ambele aduc o stare de euforie și exaltare trecătoare, care formează dependență. Cum jocurile pot avea un efect similar asupra unui creier ahtiat după dopamină, rezultă o combinație nefericită, cu repercursiuni directe asupra echilibrului psihic și fizic. Între noi fie vorba, un fruct e mult mai potrivit în timpul unei sesiuni lungi de Skyrim.



CUI ÎI ESTE SETE?

Subcultură, în loc de concluzie

În ciuda pericolelor tipice subculturii din care facem parte, a fi gamer este un motiv de mândrie. În compania PC-ului, a consolei și a internetului, experiențele noastre sunt fantastice. Cheltuim sume considerabile pe jocuri, pe iluzii jucabile, dar asta nu înseamnă că risipim bani – îi investim. Grafica, muzica, poveștile parcurse, toate ne pot cizela și ne pot îmbunătăți gradul de cultură. Singura noastră obligație morală rămâne instalarea unor filtre auto-impuse. Sănătatea, fie ea de natură fizică sau psihică, trebuie întreținută, altminteri riscăm să cădem în plasa jucătorului obez, ciudat și îngălbenit la față. Nu vreau să fiu înțeles greșit, departe de mine gândul că orice gamer trebuie să fie un ubermensch. Eu doar fac apel la puțină moderație și selectivitate benefică. Game on, fraților! ▶ **Aidan**

DESPRE CUM SĂ-ȚI CONSTRUIEȘTI PROPRIUL **PC DE GAMING**

În căutarea sistemului perfect – jocuri/preț

Articolul se adresează îndeosebi celor care doresc o soluție cât mai ieftină, dar bună, și nu știu de unde să înceapă sau poate ideea de a construi propriul PC le surâde, dar le e frică să nu facă greșeli în asamblare, configurație, de compatibilitate etc. O să încerc să fac specialul interesant pentru toată lumea, dar, dacă ați trecut de prima tinerețe = mașină asamblată, sunt toate șansele ca părți bune din ce urmează să vi se pară redundante sau plictisitoare.

De ce dorim să ne construim propriul PC? Pentru că în acest fel avem un control total asupra a ceea ce punem înăuntru; în plus, este un hobby care ne va ajuta să înțelegem mai bine cum funcționează, dar și de ce are nevoie calculatorul nostru pentru a-și atinge limitele. Și, implicit, pe viitor, de ce este nevoie pentru a-l face mai rapid sau unealta perfectă relativ la software-ul pe care-l folosim. Ce e în neregulă cu PC-urile deja asamblate? Ei bine, în majoritatea cazurilor „no name", companiile care le-au pus la cale încearcă să-și mărească profiturile prin orice mijloace. De la folosirea unor componente dubioase calitativ, cum ar fi placa de bază sau sursa, pe care majoritatea dintre noi le trecem cu vederea, până la împopoțonarea ofertelor cu frecvențe și alte numere imbecile care nu ajută cu nimic un PC de gaming. Nu vă lăsați păcăliți de înscrisuri ca „Procesor Intel la 3000 plus MHz"; nu înseamnă nimic. La 3000 de MHz găsești procesoare, atât de la Intel, cât și de la AMD, pe aproape toate palierele de performanță. Un procesor lansat



Nu vă lăsați păcăliți de aparențe!

acum ceva timp la 2400 poate fi mai bun decât unul nou introdus la 3000. Hard diskuri de 2 Tera? Nu sunt neapărat necesare. Strict pentru gaming ne putem descurca și cu un 250. A, că nu o să fie loc suficient pentru toate jocurile, filmele și pozele pe care vrem să le păstrăm... Niciodată nu o să fie loc suficient. Pe viitor puteți adăuga câte hard diskuri aveți nevoie, inclusiv externe. Placă video cu 2 GB RAM? La fel, nu înseamnă nimic, ba chiar aici sunt convins că sunt multe cu doar 1 GB RAM care v-ar coafa mult mai bine decât cele incluse în sistemele ieftine „de gaming". Sunt oarecum pornit împotriva tuturor companiilor care încropesc sisteme de acest gen, deoarece, din sutele, miile de oferte studiate – într-un timp chiar cu asta mă ocupam –, rar am găsit una-două făcute ca la carte, de cineva care chiar știe ce înseamnă un calculator dedicat. În plus, odată ce ai lucrat în domeniu, ajungi să cunoști toate dedesubturile, iar adevărurile pot fi mult mai rele. De la piese second hand sau retur aruncate în astfel de sisteme și până la configurații vechi cumpărate la kil de pe afară și „recondiționate" (o carcasă nouă, un hard mai mare) pentru piața de la noi. Și nu numai de la noi. Odată ce ați depășit un anumit prag de cunoștințe, veți descoperi cu aceeași scârbă, oriunde vă veți duce, oferte asemănătoare de sisteme „no name, de gaming". Dacă credeți că ați găsit o ofertă bună – sunt rare, dar nu imposibile –, rogu-vă, cereți următoarele date înainte de a cumpăra: modelul exact atât al procesorului, cât și al sursei, al plăcii de bază, al celei video și al memoriei. Dacă nu le cunosc sau nu vor să le furnizeze, mai bine vă retrageți. Dacă da, plecați cu aceste date acasă, la un prieten sau la școală/muncă, și cu răbdare căutați pe internet review-uri și specificații extinse. Dacă totul e în regulă, sunteți norocoși. Întrebați, de asemenea, dacă puteți opta pentru o garanție pe componente. Dacă răspunsul e doar pe sistem (nu știu dacă se mai poartă), deja mai bine nu; ca gamer, unul dintre cele mai importante atribute pe care le căutați este flexibilitatea. Este chiar mai importantă decât o garanție extinsă. Un trei ani (?!) pentru întreg sistemul s-ar putea să vă facă cu ochiul. Hard diskurile, sursele, unitățile optice au de obicei doar 2. Dar în tot acest răstimp cu siguranță o să doriți să mai schimbați sau să mai adăugați una, alta, piese pe care cel mai probabil veți vrea să le achiziționați din altă parte. Apoi, mai trebuie luate în considerare atât conveniența (e destul de complicat să te tot întorci cu unitatea la magazinul de la care ai achiziționat-o), cât și faptul că în zilele noastre magazinele vin și se duc cu repeziciune – nu ai nicio garanție cum că magazinul x va mai exista în următorii ani.

PC-urile de brand ieftine (HP, Dell, Lenovo etc.) nu sunt nici ele o soluție bună, deoarece marea lor majoritate se adresează mediului office. Sunt într-adevăr foarte fiabile, am lucrat cu mii de astfel de sisteme și, cu excepția unităților optice (CD; DVD writer- e etc.) și a hard diskurilor, adică exact componentele cu elemente mecanice, în mișcare, mai nimic nu pică. Să cumpărați un astfel de sistem și o placă video separată pare o idee bună, dar de obicei nu veți avea spațiul și sursa necesară unei astfel de manevre. În plus, aceste companii au obsesia transformării componentelor în unele cu conectori sau forme proprietare, pentru a te face pe viitor să cumperi upgrade-uri și/sau piese înlocuitoare tot de la ei. Am văzut toate nebuniile posibile. De la surse lungi și subțiri imposibil de găsit în altă parte și până la plăci de bază cu forme ciudate sau conectori extratereștri.

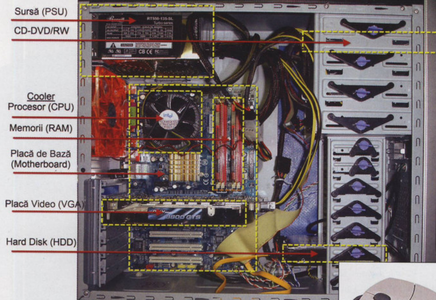
Nu vă lăsați păcă... vreau și eu!



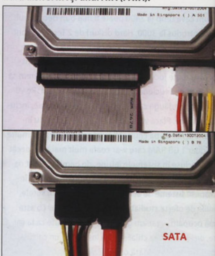
Bineînțeles că și PC-urile de gaming produse de aceste companii sunt foarte fiabile și stabile, dar în majoritatea cazurilor ori sunt foarte scumpe, prin comparație cu un sistem similar construit in house, ori nu înțeleg ce e acela gaming adevărat. Am văzut nenumărate cazuri în care unitatea era deosebit de puternică, dar placa video aleasă era una cu capacități medii spre slabe.

Nu vă... de unde cumpăr?





Diferenţa dintre conectorii unui hard disk SATA şi unul ATA (PATA).





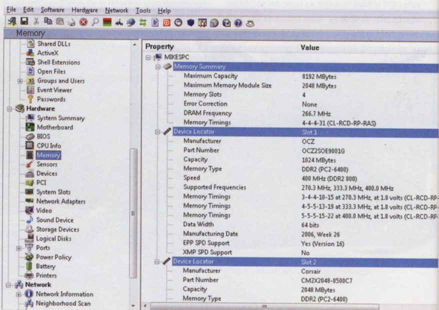
Logitech M-BJ69 vs. G9. Nu m-am simţit mai gamer când am făcut trecerea. Încă mai cred că designul vechiului 69 este mai bun.

Pas cu pas, piesă cu piesă

Aşadar, de unde începem? Dacă nu avem un PC vechi, e mai simplu (şi un pic mai scump): începem de la zero. Dacă avem unul, pornim de la ce avem acum, pentru că, oricât de vechi ar fi calculatorul actual, tot vom găsi piese în interiorul lui pe care să le putem folosi în cel pe care urmează să-l construim. Bineînţeles, vorbim aici de PC-uri care nu mai pot fi upgradate în direcţia care ne interesează pe noi – în sensul că placa de bază nu are slot PCI Express 16x (cel în care se introduc plăcile video mai noi) şi deci nu prea mai avem spaţiu de manevră. Degeaba cumpărăm memorie şi un procesor mai puternic; fără o placă video capabilă, majoritatea jocurilor moderne 3D tot nu vor porni sau vor sacada. Cum aflăm dacă placa noastră de bază are slot PCX (PCI Express)? Simplu, deschidem carcasa şi căutăm inscripţia cu modelul, apoi ne folosim de tata Google pentru a găsi specificaţiile. Sau, şi mai simplu, instalăm SIW Portable sau orice altă aplicaţie care ne poate aduce informaţii detaliate despre sistem – iniţial, am vrut să recomand AIDA64, considerată încă de mulţi ca cea mai bună aplicaţie de gen, dar, pentru că nu mai este gratuită, poate să se ducă sănătoasă. Clic pe Motherboard, daţi copy-paste într-un motor de căutare numelui trecut la Model şi, din nou, căutaţi specificaţiile. În mod normal, un astfel de utilitar vă spune direct dacă aveţi slot PCX-16x, dar informaţiile pe care le primiţi când accesaţi secţiunea PCI sunt atât de detaliate şi sofisticate, încât de multe ori e mai simplu să căutaţi pe Internet. Pe de altă parte, programele de gen îşi găsesc utilitatea în multe alte situaţii – nu ştiţi, de exemplu, ce placă de reţea aveţi (aveţi nevoie de un driver); click pe Network Adapters şi aţi aflat. Vreţi să aflaţi temperatura procesorului, clic pe CPU şi Memory Usage. Şi aşa mai departe.

Dacă aveţi slot PCX-16x, sunteţi norocoşi. „Tot" ce trebuie să faceţi este să schimbaţi placa video cu una mai capabilă, să upgradaţi memoria RAM până la 4 GB, să cumpăraţi o sursă nouă şi, dacă e necesar, un procesor mai puternic – acesta din urmă, cel mai probabil, la mâna a doua, pentru că în timp au tot evoluat şi, dacă PC-ul e mai vechi, mai mult ca sigur un procesor nou nu o să se potrivească pe placa de bază. O să revin asupra acestor compatibilităţi şi unde trebuie să vă uitaţi pentru a cumpăra placa de bază şi procesorul pereche.

Dacă nu aveţi slot PCX-16x, deşurubaţi şi puneţi de o parte hard diskul/-urile. Pe cele SATA, chiar dacă au doar 40 sau 80 GB, tot veţi găsi la ce să le folosiţi. O idee bună este să utilizaţi unul dintre ele ca backup pentru poze, documente şi salvări. Date care de multe ori valorează de 10 ori mai mult decât întreg PC-ul. Astfel, dacă hard diskul pe care se află sistemul de operare pică, nu rămâneţi cu ochii în soare. Producătorul/vânzătorul vă va schimba piesa dacă se află în garanţie, dar nu vă va recupera şi datele. Dacă sunt de tip vechi, ATA, cel mai probabil nu le veţi mai putea folosi. Majoritatea plăcilor de bază noi nu mai vin cu acest tip de conector. Dacă hard diskul din sistemul vechi este unul SATA şi are o dimensiune mai mare de 160 GB, sunteţi norocoşi, pentru că poate fi folosit fără probleme în noul sistem, fără să fiţi nevoiţi să cumpăraţi neapărat altul. Deşurubaţi apoi unităţile optice şi păstraţi DVD-urile şi/sau DVD-RW-erele (dacă sunt SATA). Deşurubaţi şi aruncaţi sursa, dacă nu are



SIW ne poate spune chiar şi timing-urile şi voltajele corecte ale memoriilor. În caz că placa de bază nu le recunoaşte automat, le putem introduce de mână.

Conectorul 6+2 care alimentează placa video. Unele cer doar blocul de 6, altele și porțiunea extra. Cele foarte puternice au nevoie chiar de două alimentări.

Un panou 1920x1080 are cu 30% mai mulți pixeli decât unul cu 1600x900. Trecerea la 2560x va fi una foarte dureroasă.

66x768
00x900
20x1080
20x1200
60x1440
60x1600

cel puțin 450W (scrie pe ea) și conectori separați pentru placă video (vedeți exemplul). Bine, poate a arunca e prea mult spus. Dacă vreți, puteți încerca să o vindeți sau să o păstrați și să o dați unui amărât când o să aibă nevoie de ea. Scoateți memoriile și verificați dacă sunt DDR3 și dacă au cel puțin 1GB per modul. Sincer, rar am întâlnit plăci de bază care să ceară DDR3 fără slot PCX, așa că cel mai sigur aici nu o să aveți noroc. Dacă memoriile sunt de generație mai veche sau mai mici de 1GB, vindeți-le pe piața second-hand. Sunt mereu căutate, deși nu neapărat foarte scumpe. Apoi scoateți toate plăcile înfipte în sloturile PCI (placă de sunet, de rețea, tuner TV) și puneți-le și pe ele de-o parte. Chiar dacă nu le-ați mai folosit în ultima perioadă sau credeți că nu o să vă folosească în noul PC, e bine să le aveți. Eu, de exemplu, am descoperit că pot să arunc muzică în sistemul 5.1 de pe vechea, dar încă performanta placă de sunet Creative și să înfig căștile în cea încorporată pe placa de bază. Astfel, dacă vreau să ascult ceva în paralel, un filmuleț pe net, un joc, o pot face fără să supăr celelalte persoane din casă. La fel și cu placa de rețea. Se arde cea încorporată, vă faceți treaba foarte bine și cu cea veche. Și așa mai departe. Decuplați apoi placa video, dacă există și nu este încorporată pe placa de bază, deșurubați și scoateți din carcasă placa de bază, desfaceți cooler-ul de pe procesor și îndepărtați „pasta" lipită pe procesor și cooler cu o cârpă umedă; cel mai probabil, pasta arată acum ca un adeziv de proastă calitate lăsat la soare. După care aruncați-le pe toate pe piața second-hand. Până găsiți un cumpărător pentru procesor, lăsați-l înfipt în placa de bază, pentru că acolo stă cel mai bine. Dacă aveți o carcasă de dimensiuni normale, cu siguranță noile componente o să acomodeze fără probleme. Dacă e de tip vechi, desktop, miniATX sau mai știu eu ce nebunie, cel mai bine o vindeți – dacă există piață pentru ce format aveți. În ultimul capitol o să prezint pas cu pas ce trebuie să faceți pentru a asambla un PC. Implicit, sper eu, o să înțelegeți și cum să le dezasamblați. Dacă tastatura funcționează în limite normale, păstrați-o, indiferent dacă e pe USB sau PS2. Dacă mouse-ul are senzor infraroșu, nu sare pe suprafața pe care îl folosiți și nici nu vă schilodește mâna după ore de utilizare, păstrați-l și pe el fără probleme. Eu folosesc acum un Logitech G9, adică un laser care permite schimbarea instantanee a rezoluției, cu greutăți care pot fi adăugate sau scoase pentru a-l echilibra și alte câteva butoane pe care nu le-am folosit niciodată. Cu toate astea, la fel de bine m-am jucat ani de zile și cu un M-BJ69, adică cel mai simplu mouse pe care vi-l puteți imagina. Nu se mai fabrică, dar sigur găsiți ceva asemănător. În privința monitoarelor, lucrurile sunt un pic mai complicate și o să revin la ele în scurt timp.

Următorul pas pe care trebuie să-l facem este să ne gândim bine la ce o să folosim cel mai des calculatorul pe care vrem să-l încropim. Dacă sunteți ca mine, aveți o listă lungă de titluri vechi și noi pe care încă nu le-ați jucat. Această listă lucrează în favoarea voastră, pentru că un PC care să poată rula în condiții normale mai tot ce a apărut până acum nu mai este atât de scump, în plus o să vă ia luni bune, dacă nu ani, să ajungeți la zi. Timp în care puteți pune bănuți deoparte pentru un alt upgrade. Dacă sunteți, de exemplu, ca fratele sau cumnatul meu, băieți care preferă să joace în neștire același joc, vezi DOTA 2, Counter Strike, WoW etc., atunci stați și mai bine! Cu câteva excepții, aceste jocuri sunt foarte bine optimizate și pot fi rulate cu sisteme chiar mai slabe decât cele din prima categorie. Dacă, în schimb, preferați mereu jocurile noi, cu precădere cele first person, atunci pasiunea… o să vă cam ardă la buzunar.

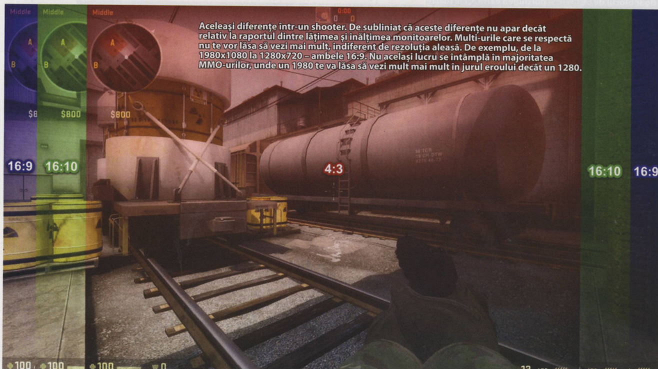
Ce ziceam? Monitoare.

Ciudat, dar componenta de la care trebuie să plecăm, când încercăm să construim cel mai ieftin PC de gaming, este monitorul. Și asta, pentru că o rezoluție nativă mai mică, de exemplu, un 1440x900 sau un 1600x900, este mult mai puțin solicitantă pentru procesor și placă video decât cea mai întâlnită următoare treaptă, 1920x1080. Nu recomand nimic mai mic de 18.5 inch, fiindcă astfel de ecrane cer, în timpul jocurilor, o poziționare la o distanță prea mică pentru a acoperi satisfăcător câmpul vizual. O rezoluție mai mică de 1440x900 nu este nici ea de dorit, deoarece pixelii devin prea mari, vizibili, deranjanți prin pătrățimea lor. Un defect care nu va putea fi îndepărtat cu niciun anti-aliasing, din cauza modului în care sunt construite panourile LCD. Din experiență, eu spun că diferența între un 19 inch și un 22, chiar și un 24, nu este, în timp ce ne jucăm, chiar atât de mare. Ai putea avea impresia că, odată cu un panou de dimensiuni mari, va crește și imersiunea, dar, în mod natural, cu cât diagonala devine mai mare, cu atât ne vom poziționa mai departe de ecran, pentru a nu lăsa nimic important să treacă în câmpul vizual periferic. Creierul nostru lucrează și reacționează mult mai bine când ochii focalizează o porțiune mică din fața noastră. Odată ce am pornit un joc, foarte rar sau deloc, vom gândi că avem nevoie de un monitor mai mare, corpul nostru va face automat ajustările, de multe ori fără să realizăm. De fapt, sunt convins că toți ne apropiem de ecran când avem de rezolvat un puzzle complex și ne îndepărtăm când trebuie să cuprindem cât mai mult din imagine, – de exemplu, într-o situație încinsă dintr-un shooter.

Bineînțeles, în mediul office, media, programare



Diferența între un panou de 19 inch și unul de 22.



Aceleași diferențe într-un shooter. De subliniat că aceste diferențe nu apar decât relativ la raportul dintre lățimea și înălțimea monitoarelor. Multi-urile care se respectă nu te vor lăsa să vezi mai mult, indiferent de rezoluția aleasă. De exemplu, de la 1980x1080 la 1280x720 – ambele 16:9. Nu același lucru se întâmplă în majoritatea MMO-urilor, unde un 1980 te va lăsa să vezi mult mai mult în jurul eroului decât un 1280.



Diferența dintre 16:9, 16:10 și 4:3 în DOTA 2.

sau chiar și acasă, un monitor cu o rezoluție cât mai mare e întotdeauna de dorit, pentru că ne permite să vedem, de exemplu, cât mai multe coloane în Excel, 2-3 pagini în Word sau mai multe poze deodată. Un film într-un colț, un joc în fereastră în altul, dar și e-mailul sau messenger-ul. Până o să ne permitem însă unul, plus sistemul care să-l completeze, trebuie să ne descurcăm cu ce avem. Chiar dacă trebuie să alegem, oarecum dezamăgitor, un monitor între 18.5 și 20 de inch, asta nu înseamnă că putem să ne culcăm pe o ureche. Placa video și monitorul sunt singurele componente unde nu trebuie să ne zgârcim, diferențele între un monitor „no name" și unul de calitate fiind destul de mari. Degeaba muncește placa video să creeze miriada de efecte, dacă ecranul din fața noastră nu le face cinste cu un timp de răspuns, contrast, culori și luminozitate de calitate. Din păcate, efervescența pieții – sunt foarte mulți producători în această zonă și foarte multe modele care apar și dispar constant –, dar și lipsa review-urilor de specialitate ne fac viața grea. Recomandarea mea este să luați pe rând, în ordinea crescătoare a prețului, toate panourile care au intrare DVI și să căutați pentru fiecare în parte ce spun forumurile și Amazonurile. Atât cel .com + co.uk cât și, poate chiar mai important, cel .de. Folosiți Google Chrome sau instalați-vă toolbar-ul Google în caz că limba germană nu e punctul vostru forte. Ambele site-uri sunt resurse importante, pentru că multe din persoanele care-și dau cu părerea aici, după ce au cumpărat și testat, chiar știu despre ce vorbesc. În plus, vă vor fi semnalate chiar și cele mai mici inconveniente, de obicei trecute cu vederea de site-urile de specialitate. Feriți-vă de monitoarele pentru care nu găsiți niciun fel de recenzie sau părere. Nu insistați când vine vorba de milisecunde; sunt panouri cu 5 ms mult mai bune cromatic și chiar și ca timp de răspuns decât altele care ne mint frumos cu un 2. Nu căutați să aibă neapărat hub-uri USB, cameră încorporată, pivot sau mai știu eu ce nebunie și în niciun caz nu cumpărați un LCD-TV ca monitor – contrastul și luminozitatea o să vă nenorocească ochii (sunt construite plecând de la ideea că o să stați mai departe de jumătate de metru de ele), în timp ce input lag-ul e de cele mai multe ori foarte mare la versiunile ieftine. Păstrați-vă banii pentru o placă video mai potentă. O bună resursă pentru a învăța mai multe despre monitoare este site-ul www.tftcentral.co.uk, în timp ce www.displaylag.com vă ajută dacă vreți să știți mai multe despre Input Lag.

Situația se schimbă însă dacă sistemul va fi folosit cu precădere pentru multiplayer, mai ales în cazul celor foarte competitive. Pentru strategii ca DOTA 2 și majoritatea shooter-elor, un monitor 16:9 vă va ajuta să vedeți un pic mai mult pe orizontală decât cele 16:10 și mult mai mult decât cele 4:3, un avantaj ce nu trebuie subestimat. 1600x900 și 1920x1080 sunt rezoluții 16:9 – dacă împărțiți numerele între ele, rezultatul este același cu cel obținut când împărțiți 16 la 9. 1440x900; 1680x1050 și 1920x1200 sunt toate rezoluții 16:10. Pe de altă parte, dacă alegeți un 16:10, nu vă oprește nimeni să selectați o rezoluție 16:9 în meniul jocului. În MMO-uri ca WoW sau EVE, cu cât alegeți o rezoluție mai mare, cu atât e mai bine, pentru că veți avea mai mult spațiu pentru a vă împrăștia zecile de butoane, tab-uri și ferestre. Și așa mai departe. Întrebați-vă prietenii ce folosesc și ce au observat că merge mai bine și citiți forumurile dedicate. Pe acest front orice avantaj contează.

Cum rămâne cu cei care au monitoare vechi? Îmi e foarte greu să mai recomand un CRT chiar și pentru single player, pentru că majoritatea jocurilor au început să fie optimizate pentru ecranele wide. Dacă aveți unul de cel puțin 19 inch ce vă permite un 85 de Hz în 1280x1024, păstrați-l până mai strângeți bani pentru un LCD. O rezoluție mai mică nu e de preferat în jocurile moderne, în timp ce o frecvență mai joasă devine, mai ales în timp, deranjantă – imaginea tremură imperceptibil. Pe de altă parte, un CRT este extraordinar pentru jocurile foarte vechi, care rulează doar în rezoluții mici, pentru că nu are o rezoluție nativă și implicit

Graphics Card Hierarchy Chart	
GeForce	Radeon
Discrete: GTX 690	Radeon HD 7990
Discrete: Titan	
Discrete: GTX 590, 780	Discrete: HD 6990, 7970 GHz Ed.
Discrete: GTX 680, 770	Discrete: HD 7970
Discrete: GTX 670, 760	Discrete: HD 5970, 7870 LE (XT), 7950
Discrete: GTX 580, 660, 660 Ti	Discrete: HD 7870
Discrete: GTX 295, 480, 570, 650 Ti Boost Go (mobile): 680M	Discrete: HD 4870 X2, 6970, 7850 Mobility: 7970M
Discrete: GTX 470, 560 Ti, 560 Ti 448 Core	Discrete: HD 4850 X2, 5870, 6950 Mobility: 7950M
Discrete: GTX 560, 650 Ti Go (mobile): 580M, 675M	Discrete: HD 5850, 6870, 7790 Mobility: 6990M
Discrete: 9800 GX2, 285, 460 256-bit, 465	Discrete: HD 6850, 7770 Mobility: 6900M
Discrete: GTX 260, 275, 280, 460 192-bit, 460 SE, 550 Ti, 560 SE, 650 Go (mobile): 570M, 670M	Discrete: HD 4870, 5770, 4890, 5830, 6770, 6790, 7750 (GDDR5) Mobility: HD 5870, 6800M
Discrete: 8800 Ultra, 9800 GTX, 9800 GTX+, GTS 250, GTS 450 Go (mobile): 560M, 6[illegible]	Discrete: HD 3870 X2, 4850, 5750, 6750, 7750 (DDR3) Mobility: HD 4850, 5850, 7870M

De multe ori recunoşti o sursă serioasă atât după numărul conectorilor, cât şi după felul în care arată şi sunt protejate cablurile.



1 x 24-pin main ATX



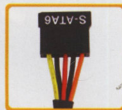
2 x PCI-Express



1 x 4-pin/8-pin CPU


2 x 4-pin floppy drive


6 x 4-pin peripheral



6 x SATA

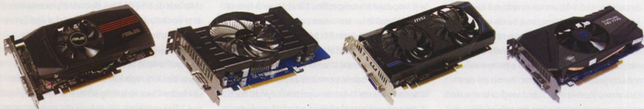
va afişa imaginea la fel de bine în toate rezoluţiile. CRT-urile sunt încă folosite şi pentru FPS-uri, mai ales cele old-school, pentru că în continuare sunt mult mai bune decât majoritatea LCD-urilor când comparăm timpii de răspuns. Atât cel cromatic, cât şi cel de input – cât timp îi ia ecranului pentru a „înţelege", prelucra şi afişa imaginea primită de la placa video.

Plăci video şi surse

Acum că ştim la ce rezoluţie o să ne jucăm, devine mult mai uşor să ne alegem placa video. De exemplu, o 7770 de la AMD (ATI), acompaniată de un procesor decent şi 4 GB de RAM, va rula, în 1600x900, majoritatea jocurilor apărute până în acest moment, cu detaliile la maximum. Ba chiar îşi va face datoria cu brio pentru încă cel puţin jumătate de an – pun aici doar jumătate de an pentru că în scurt timp Xbox One şi PS4 vor impune alte standarde în zona specificaţiilor recomandate. Bineînţeles, nu trebuie să ne limităm la un singur model, iar aici ne sar în ajutor articolele Best Graphics Cards For The Money, ce pot fi găsite pe tomshardware. Nu vă bateţi capul cu ce recomandă ei în fiecare lună pe diferitele zone de preţ. Deşi lectura e mereu plăcută, piaţa noastră nu schimbă preţurile cu aceeaşi viteză cu a lor. Săriţi direct la tabelul construit şi întreţinut cu multă pricepere de la sfârşitul acestor articole. Am furat cu nesimţire partea de sus a tabelului şi am plasat-o între rânduri; aruncaţi un ochi. După cum vedeţi, au aşezat toate plăcile apărute până acum pe paliere de putere. Motivul pentru care nu am recomandat nimic de la Nvidia este că pentru moment nu se mai fabrică nicio placă similară cu cea de la AMD, palierul unde găsim 7770-ul fiind cel mai jos spre care m-aş orienta. Bineînţeles că plăcile de pe acelaşi palier de putere nu oferă exact aceeaşi putere de calcul, dar, per total, performanţele lor sunt foarte apropiate. Pe de altă parte, nu trebuie să ne ferim nici de plăcile de generaţie mai veche. Dacă aveţi noroc să mai găsiţi un 6850, un 460 cu 256-bit sau un 465, mai ieftine decât un 7770, cumpăraţi-le fără frică. În multe jocuri se dovedesc a fi chiar mai performante. Nici nu cred că trebuie să mai spun – dacă găsiţi un preţ similar cu cel al 7770-urilor la oricare din plăcile de pe palierele superiore, nu ezitaţi. Ba chiar, dacă la sfârşit, după ce v-aţi decis asupra unei configuraţii, vă mai rămân bani (vise), aici este locul unde trebuie investiţi. Din ce în ce mai multe jocuri au ajuns să depindă în principal de placa video şi în 90% din cazuri câştigul de performanţă va fi mai mare dacă alegeţi o placă mai puternică în detrimentul unui procesor mai dotat. Nici nu mai vorbesc prin comparaţie cu o placă de bază mai fiţoasă. Nu căutaţi să cumpăraţi neapărat varianta cu mai multă memorie, în cazul de faţă 2 GB RAM în loc de 1. Pentru rezoluţiile alese aici 1 giga de RAM este suficient în 99% din cazuri. Ce firmă producătoare? … la acest nivel de performanţă nu există diferenţe atât de mari, nu am preferinţe. Majoritatea „integrează" fără să devieze de la modelele de bază primite de la AMD sau Nvidia (ceea ce e foarte bine). Fiţi totuşi atenţi la frecvenţele şi tipul memoriilor (GDDR 3 sau 5) – să fie cele specificate ca standard de AMD sau Nvidia –, la garanţie (de preferat una pe cât mai mulţi ani) şi de la cine cumpăraţi. Dacă o ofertă e prea bună ca să fie adevărată, de cele mai multe ori aşa este. În plus, când vine vorba de plăci video, nu recomand o achiziţie la mâna a doua, chit că puteţi găsi ceva mult mai puternic în aceiaşi bani. La acest nivel de performanţă, majoritatea celor care vând sunt entuziaşti şi pasionaţi. Cu siguranţă plăcile au fost muncite, poate chiar şi overclock-ate. Plăcile video, mai ales cele performante, sunt unele dintre componentele care mai şi cedează. Şi au şi un element în mişcare, ventilatorul, care nu e întotdeauna uşor de schimbat. Una peste alta, e imposibil să ştii în ce condiţii a funcţionat o placă video la mâna a doua, aşa că mai bine nu.

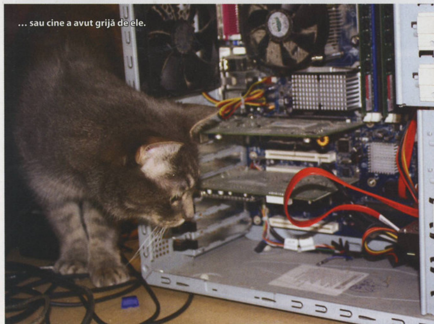
Să nu uit, am adăugat un „aproape" când am spus că 7770-ul poate rula în 1600x900 toate jocurile apărute până acum cu detalii maxime, pentru că întotdeauna veţi găsi câteva titluri care vin cu setări ridicole pentru care aveţi nevoie de sisteme monstru (vezi Metro: Last Light). Nu vă faceţi niciun fel de griji; în timp ce ne jucăm diferenţele nu sunt atât mari pe cât par în poze, între, să zicem, un MSAA 4x şi un 8x, Tessellation On şi Off şi aşa mai departe. Majoritatea jocurilor care o să rupă placa în două sunt first personuri, deci foarte dinamice, iar în mijlocul acţiunii, de obicei nu suntem atenţi la cât de zimţată e iarba sau la faptul că, vezi Doamne, razele de lumină din pădure nu au suficient volum. Experienţa noastră de joc va fi,

Sub ventilatoarele fiţoase descoperim în majoritatea cazurilor acelaşi design.





Nu ştii niciodată în ce condiţii au funcţionat componentele pe care le cumperi la mâna a doua.



... sau cine a avut grijă de ele.

în 99% din cazuri, aceeaşi cu a unuia care poate împinge câteva setări în plus. Daţi o tură pe www.tweakguides.com pentru a vedea cât de mult afectează (atât vizual, cât şi din punctul de vedere al performanţei), dar şi ce fac majoritatea efectelor ce pot fi activate sau dezactivate în jocurile moderne.

Pentru cei care preferă scenele competitive, am o singură recomandare: alegeţi o placă video care poate menţine un framerate de 60 cadre pe secundă în rezoluţia nativă a monitorului ales. Dacă panoul suportă mai mult de 60 Hz, deci poate afişa mai mult de 60 de cadre pe secundă, atunci cu atât mai bine. Aici nu aveţi nevoie de detalii maxime, ba din contră, de multe ori s-ar putea să vă stea în cale, capacitatea de a menţine acest număr de cadre pe secundă este mult mai importantă. Atacaţi forumurile pentru a vedea ce se pretează jocului vostru preferat. Pentru cei care preferă mereu jocurile noi... dacă vreţi ca în următorii 2 ani să nu mai schimbaţi nimic în configuraţie, v-aş recomanda să vă îndreptaţi atenţia către palierul 670-760, respectiv 7950, dar deja nu mai vorbim de un sistem cali-jocuri/preţ aici, cu atât mai mult cu cât veţi avea nevoie şi de un procesor pe măsură, dar şi o sursă mai potentă.

Şi că tot veni vorba, după ce am ales placa video, e întotdeauna o idee bună să ne îndreptăm atenţia către surse. O componentă pe cât de importantă, pe atât de neglijată. O sursă bună oferă stabilitate întregului sistem, pentru că placa de bază trebuie să dea mai departe către aproape toate celelalte componente voltaje şi amperaje foarte specifice. De aici şi nevoia unui input cât mai liniar. Un sistem poate avea fluctuaţii în framerate (dar nu numai) la fel de bine şi din cauza sursei. Cu atât mai mult acum, când plăcile video vin cu alimentări separate. O sursă bună te mai poate însă scăpa şi de alte belele, pentru că va proteja toate celelalte componente în caz de supratensiune sau fluctuaţii. Nu rare sunt cazurile în care am văzut surse de proastă calitate care au luat cu ele pe lumea cealaltă placa de bază, unităţile optice şi aşa mai departe. Şi nu neapărat din cauza unei supratensiuni. Chiar şi un amărât de hard disk poate crea probleme dacă se „arde". Pe de altă parte, la fel de multe sunt şi incidentele în care o sursă bună a cedat în urma unui scurt sau a supratensiunii, dar a protejat tot sistemul. Multe nici măcar nu cedează, intră în „protecţie" şi aşteaptă până le decuplezi pentru câteva secunde. Sau nu pornesc deloc până nu îndepărtezi componenta cu probleme.

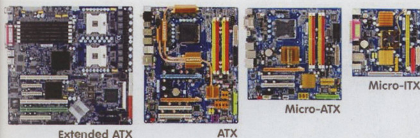
Un sistem care vine la pachet cu una dintre plăcile video de pe palierul de putere recomandat va consuma, când este pus la muncă, între 250 şi 350 de waţi. Excepţie face 9800 GX2, care e şi mai nesimţit, dar care nu se mai produce de mult şi pe care nici nu-l recomand. De aici şi nevoia unei surse de cel puţin 450 de waţi. Deşi, cu cât mai „mare", cu atât mai bine, mai ales că pe viitor sursa nu va fi o componentă la care vă veţi gândi când veţi vrea să upgradaţi sistemul. Mai bine încă 50-100 de lei în plus acum, decât alţi 200-300 peste ceva timp. Diferit faţă de monitoare, aici, site-urile de specialitate fac o treabă bună în a ne ajuta să discernem între o sursă de calitate şi una proastă. Înainte de a începe să periaţi ofertele, citiţi neapărat „Who's Who In Power Supplies" (tomshardware), după care, dacă vă face ceva cu ochiul, verificaţi-le cu ajutorul următoarelor (dar nu numai) „articole": „Tiered Power Supply List" şi „Psu Review Database". Nu vă lăsaţi păcăliţi: o etichetă şi câteva specificaţii nu înseamnă nimic când vine vorba de surse. Mulţi „no name" nu au niciun stres în a schimba o etichetă cu 450 într-una pe care scrie 550 waţi, fără a aduce însă nicio modificare părţii hardware. În plus, pentru a scădea costurile de producţie, integratorii care nu se respectă folosesc componente electronice de calitate din ce în ce mai dubioasă. A, şi să nu uit! Cum toate plăcile video pe care le-am trecut în revistă au alimentare separată, neapărat verificaţi ca sursa să aibă cel puţin un conector PCI-E 6+2 (sau doar 6, dacă e cazul); de fapt, dacă site-ul pe care vă uitaţi vă permite, sortaţi-le direct după acest atribut.

Procesoare, plăci de bază, memorii

La fel ca la plăcile video, şi aici ne sar în ajutor tot cei de la toms, de data aceasta cu articolele lor numite „Best Gaming CPUs For The Money". Am ataşat partea de sus a tabelului lor. Palierul spre care vrem să ne îndreptăm atenţia aici este cel de-al treilea de sus în jos. Chiar şi procesoarele de pe palierul 4 îşi fac treaba foarte bine, dar multe dintre ele nu se mai produc, iar când găsim ceva, de obicei diferenţele de preţ între ele şi cele de pe palierul 3, chiar şi 2, nu sunt atât de mari. Alegerea procesorului perfect nu este însă chiar atât de simplă. Până de curând procesoarele cu doar două nuclee se băteau de la egal la egal cu cele cu 4 sau 6, în majoritatea jocurilor. Ce conta era frecvenţa şi L3 cache-ul. Din acest punct de vedere, mai noul i3-4130 al celor de la Intel este o alegere foarte bună. Nu apare în tabel fiindcă nu au apucat să-i facă un benchmarking serios – se va aşeza pe palierul 2 fără probleme. Din ce în ce mai multe jocuri au

Gaming CPU Hierarchy Chart

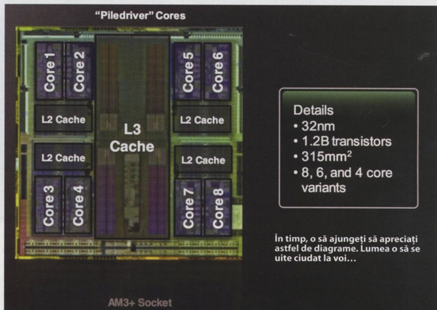
Intel	AMD
Core i7-2600, -2600K, -2700K, -3770, -3770K, -3820, -3930K, -3960X, -3970X, -4770, -4770K Core i7-965, -975 Extreme, -980X Extreme, -990X Extreme Core i5-4670K, 4670, 4570, 4430, 3570K, -3570, -3550, -3470, -3450P, -3450, -3350P, -3330, 2550K, -2500K, -2500, -2450P, -2400, -2380P, -2320, -2310, -2300	
Core i7-980, -970, -960 Core i7-870, -875K Core i3-3250, -3245, -3240, -3225, -3220, -3210, -2100, -2105, -2120, -2125, -2130	FX-9590, 9370, 8350, 8320, 8150, 6350, 4350 Phenom II X6 1100T BE, 1090T BE Phenom II X4 Black Edition 980, 975
Core i7-860, -920, -930, -940, -950 Core i5-3220T, -750, -760, -2405S, -2400S Core 2 Extreme QX9775, QX9770, QX9650 Core 2 Quad Q9650	FX-8120, 6200, 6300, 4170, 4300 Phenom II X6 1075T Phenom II X4 Black Edition 970, 965, 955 A10-6800K, 6700, 5800K, -5700 A8-3850, -3870K, -5600K, 6600K Athlon X4 651K, 645, 641, 640, 740, 750K
Core 2 Extreme QX6850, QX6800 Core 2 Quad Q9550, Q9450, Q9400 Core i5-650, -655K, -660, -661, -670, -680 Core i3-2100T, -2120T	FX-6100, -4100, -4130 Phenom II X6 1055T, 1045T Phenom II X4 945, 940, 920 Phenom II X3 Black Edition 720, 740 A8-5500, 6500 A6-3650, -3670K Athlon II X4 635, 630



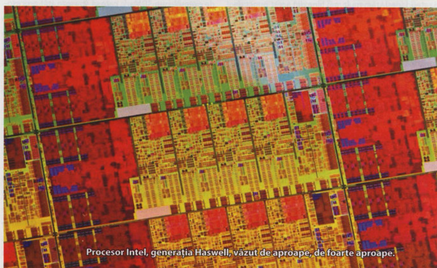
Diferențele dintre dimensiunile ATX standard ale plăcilor de bază.

început însă să învețe să folosească mai mult de 2 nuclee, tendință ce se va accentua serios odată cu lansarea noilor console, sau cel puțin așa ar trebui. FX-6300 al celor de la AMD, cu ale lui 6 nuclee, devine astfel mult mai interesant. Se bate deja de la egal la egal cu i3-ul de mai sus în jocurile care știu cum să se folosească de capacitățile lui (vezi Far Cry 3, Crysis 3, BF3) și ne putem aștepta ca pe viitor să-l și întreacă în anumite jocuri. În plus, în rezoluțiile și cu plăcile video alese de noi, diferențele de framerate sunt foarte mici, indiferent de jocuri. Chiar și o placă video semnificativ mai puternică rar o să ceară un procesor mai capabil (repet, în aceste rezoluții) pentru a da tot ce poate. Pe de altă parte, pentru un viitor upgrade, i3-ul devine soluția preferată, pentru că este construit în jurul noii platforme lansate de Intel – LGA 1150. O platformă care oferă deja, și va continua să ofere, procesoare (mult) mai puternice decât i3-ul de la care fabulăm aici că o să pornim. FX-ul celor de la AMD se așează pe un socket AM3+, o platformă îmbătrânită care, după părerea mea, și-a cam atins limitele. Pe viitor, dacă vreți să faceți un upgrade, s-ar putea să vă treziți că această platformă a fost înlocuită sau că saltul până la cel mai puternic procesor disponibil nu este atât de mare. Astfel, s-ar putea să fiți nevoiți să cumpărați un nou procesor, dar și o altă placă de bază compatibilă. Dacă nu aveți de gând să faceți un upgrade în viitorul apropiat, atunci FX-ul redevine alegerea preferată. O dată pentru că este puțin mai ieftin, a doua oară, pentru că cele 6 core-uri vor deveni din ce în ce mai iubite atât de jocuri, cât și de alte aplicații, dar și pentru că permite un overcloking mai pronunțat. Acest model are multiplicatorul deblocat. Păstrez aceeași non-recomandare ca și în cazul plăcilor video – la mâna a doua, dacă nu sunt noi (eu știu, poate le-au primit sau le-au câștigat la vreun concurs), mai bine nu vă încercați norocul. Rata de defectare a unui procesor e mai mică decât cea a plăcilor video, dar niciodată nu știi în ce condiții a funcționat.

Scena competitivă? Sunt câteva jocuri care cer procesoare cu frecvențe ridicate pentru a atinge acel 60 de frame-uri pe secundă, vezi ARMA II și implicit modul DayZ, la fel cum, probabil, există strategii care cer multicore-uri (nu am verificat, dar are sens). Cele recomandate puțin mai sus ar trebui să facă față fără probleme. Sunt convins că în funcție de jocul în jurul căruia stăruiți puteți alege soluții chiar mai ieftine. Întrebați-vă prietenii ce folosesc și ce au observat că merge mai bine; citiți forumurile dedicate.



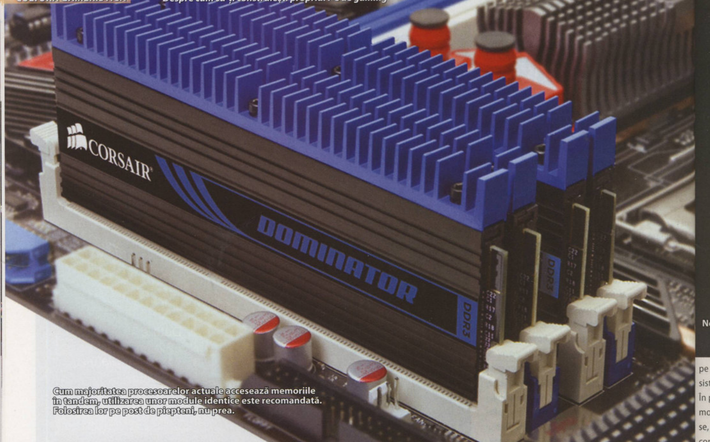
În timp, o să ajungeți să apreciați astfel de diagrame. Lumea o să se uite ciudat la voi...



Procesor Intel, generația Haswell, văzut de aproape, de foarte aproape.

Acum că ne-am ales procesorul, putem să trecem mai departe și să căutăm placa de bază pereche. Filtrați-le în funcție de ce procesor v-ați decis să cumpărați. După socket 1150, dacă ați ales Intel-ul dat aici ca exemplu, sau după AM3+, în cazul AMD-ului. Încă o dată, nu luați recomandările mele ca pe adevăruri absolute. Dacă găsiți un procesor de generație mai veche la un preț bun, nu dați înapoi. Nu e nimic în neregulă cu platforma 1155 de la Intel (ba din contră) sau cea AM3. De fapt, o placă de bază AM3+ va fi compatibilă și cu procesoarele AM3. Un procesor AM3+ nu va putea fi pus însă pe o placă AM3 (fără plus). Intelul fiind mai pretențios, 1155 și 1150 nu sunt compatibile între ele în niciun fel.

Nu insistați asupra unor opțiuni ca raid – așa cum ne-am descurcat până acum cu un singur hard-disk, o putem face și de acum încolo. Nici măcar SATA 3 sau USB 3.0 nu sunt atât de importante – deși aceste



Cum majoritatea procesoarelor actuale accesează memoriile în tandem, utilizarea unor module identice este recomandată. Folosirea lor pe post de piepteni, nu prea.

dotări au devenit standard. Un singur slot PCI Express 16x e suficient – încă o placă video în sistem pare un upgrade facil, dar nu este întotdeauna așa. În mod normal, când faceți saltul, va trebui să cumpărați și altă sursă, și alt procesor, care să nu țină în loc plăcile video. Sistemul va fi mult mai cald. Driverele mai dau și rateuri (deși stăm mult mai bine din acest punct de vedere decât în trecut) și așa mai departe. Referitor la sistemul pe care-l punem la cale aici, un upgrade la o placă video mai puternică este de preferat adăugării uneia extra. Excludeți din start plăcile de bază cu doar două sloturi de memorie și pe cele mATX. Momentan, 2x2 GB de RAM sunt suficienți în 95% din cazuri, dar, la scurt timp după apariția noilor console, cerințele recomandate de sistem ale multor jocuri vor sări la 8 GB de RAM. Încă 2 module de 2 GB de RAM vor fi cel mai facil upgrade pe care îl veți face în viitor. Dacă aveți spațiu pentru ele – de aici și nevoia unei plăci de bază cu 4 sloturi de memorie. mATX-urile sunt plăci mai mici și mai înghesuite și nu se pretează unui sistem de gaming. La acest nivel de performanță diferențele dintre producători și modele nu sunt foarte mari. Din nou, nu am preferințe. Chiar și aceia dintre voi care preferă multi-urile competitive vor fi mulțumiți de ATX-urile mai ieftine cu 4 sloturi de memorie, chit că alegeți LGA 1150, 1155 sau AM3+. Nu are niciun sens să mergeți pe AM3 ca placă de bază. Cu toate astea, ca de obicei, recomandarea este să căutați păreri și review-uri, odată ce v-ați hotărât asupra unui model. Până și marii producători o mai dau în bară. Dacă găsiți o ofertă bună la mâna a doua, aveți mare grijă. Rugați vânzătorul să vă lase să testați placa înainte – nu știu dacă se poartă, dar eu nu aș cumpăra altfel; mainboard-ul este, până una, alta, cea mai complexă componentă a sistemului. Verificați tot, de la pinii USB-urilor și ai tuturor celorlalți conectori, până la sloturi. Porniți sistemul cu un singur modul de memorie, după care mutați-l pe fiecare slot în parte. La fel și cu porturile SATA – mutați cablul și reporniți. E plictisitor, dar asta este. La sfârșit, nu uitați să porniți și un test, de exemplu, un 3DMark, care să streseze atât procesorul, cât și placa video și memoriile.

Și că tot veni vorba, la fel ca și la placa de bază, alegem memoriile tot în funcție de procesorul asupra căruia ne-am decis. Dacă privim la specificațiile FX-ului 6300 și la ale i3-ului 4130, vedem că ambele funcționează mai bine cu două sau patru module de memorie – acel dual channel. AMD-ul suportă nativ memorii cu frecvențe de până la 1866 Mhz, în timp ce Intel-ul, până la 1600. Nu vă bateți capul cu CAS-uri și frecvențe mai ridicate de 1600. La acest nivel de performanță, un kit de memorie 2x2 GB la 1600 Mhz ieftin va face cam același lucru ca și altele mai fițoase. Aici second hand-ul nu e o alegere chiar rea; dacă testați și stresați memoriile și merg, rar se întâmplă să pice după. Memoriile sunt cele mai dârze componente ale unui PC. Multiplayer? Multe titluri vechi merg cu doar 2 GB de RAM, dar am observat că experiența de joc devine mai plăcută cu 4 datorită timpilor de încărcare mai rapizi, intrărilor și ieșirilor din meniu mai line și așa mai departe. Cei cărora le plac numai jocurile noi ar face bine să cumpere direct un kit 2x4 GB. Cu posibilitate de extindere la 4x4 GB pe viitor.

Hard diskuri, carcase, periferice

Orice hard disk SATA cu cel puțin 160 GB și 7200 rotații pe minut vă va sluji fără probleme. Diferența de preț între un 250 Giga și 1 Tera a devenit însă prea mică pentru a nu opta pentru cel din urmă. Variantele SATA-III cu buffer de 64 MB sunt foarte bine văzute. Cumpărați-le cu încredere. Recomandarea rămâne aceeași pentru toate tipurile de gameri. O să vedem pe viitor dacă o să apară ceva care să necesite neapărat un SSD – „noua" nebunie când vine vorba de hard diskuri. Carcase? Dacă nu aveți una veche, orice Midi-Tower fără sursă ar trebui să-și facă treaba cu brio. Mulți spun că nu mai au nevoie de DVD writer, dar eu le-am tot folosit, nu le abandonați. Tastaturi, mouse-uri? Așa cum spuneam la începutul articolului, nu trebuie să stăruiți asupra specificațiilor și funcțiilor. Dați o tură pe Amazoane și citiți părerile cumpărătorilor la cele de brand, dar ieftine. Nu același lucru recomand însă și sportivilor. Cum aici orice avantaj contează, e bine să investiți într-un mouse și o tastatură bună. Chiar și un mousepad și niște căști de calitate vă vor ajuta să faceți diferența. A mai rămas ceva? A, da. Pentru multe jocuri, dar în special pentru cele cu mașini și sportive, o să aveți nevoie și de un gamepad. Recomandarea rămâne aceeași ca cea de acum n numere. Controlerul Xbox-ului 360. Până la sfârșitul anului o să apară și ciudățenia celor de la Valve – sunt curios dacă o să reușească să îmbunătățească experiența de joc în alte genuri. Dar și cel al Xbox-ului One, care din specificații pare senzațional. Din păcate, Microsoft a spus că nu va deveni (?!) compatibil cu Windows (sper că nu va fi exclusiv 8, odată cu noul DirectX) până la anul.

Facem un calcul aproximativ: monitor 450 lei, placă video 450, sursă 150, procesor 500, placa de bază 300, memorii 150, hard disk 250, carcasă 80, tastatură+mouse 50, DVD-RW 70, controler 150. Total, 2600 lei. Mult, dincolo era mai ieftin. Când le punem


Noul controler al celor de la Valve.

pe toate la un loc, pare foarte scump, dar un astfel de sistem poate fi folosit pentru ani buni fără probleme. În plus, majoritatea dintre voi cred că aveți deja un monitor, o carcasă, un hard disk, o tastatură, un mouse, poate chiar și un DVD writer (SATA). Fără aceste componente, sistemul/upgrade-ul ajunge la aproximativ 1600. Dacă această sumă tot depășește bugetul, puteți renunța fără probleme la controler și alege un procesor și o placă video mai ieftine. Un X4 750K de la AMD este ~350 lei, la fel și un 7750 cu GDDR5. Cu aceste componente viața sistemului este scurtată, dar pentru jocurile care au apărut până în acest moment este tot ce ne trebuie – la „doar" 1250 lei. Vorbim aici de setări grafice maxime (sau pe acolo), pentru că, dacă ne mulțumim cu mai puțin, plăcile astea două vor porni orice joc al viitorilor ani fără probleme.

Bineînțeles, voi puteți găsi prețuri chiar mai bune decât cele pe care le-am aruncat eu aici. Prețuri care o să scadă oricum lună de lună. Noi plăci video de la AMD stau să apară și vor împinge prețul celorlalte în jos. Nu așteptați însă după aceste lansări, ele vor exista mereu, ba la procesoare, ba la plăci, ba la mai știu eu ce. Nimic nu se compară cu faptul că te joci acum. Ce-o veni o veni. Mi-am luat mașină în rate și încă mai plătesc la ea, deși am cam plătit-o de vreo două ori. Mă bucur însă și mă folosesc de ea de ani de zile. Cum ar fi fost să aștept să strâng bani, să apară un model nou sau să se ieftinească? Probabil că nu aș fi cumpărat-o niciodată și aș fi ratat în acest fel unele dintre cele mai frumoase locuri și trip-uri din viața mea – hei, comparația asta se potrivește de minune!

Lego

Sunt convins că pentru mulți dintre voi nu alegerea componentelor pare partea dificilă, ci asamblarea lor. Ca la doctor, vă spun că nu are de ce să vă fie frică. Procesul de asamblare este unul simplu și logic, iar pașii nu sunt mulți. Chiar și fără un „manual" de asamblare sau cineva care să vă ajute, tot ar trebui, dacă sunteți atenți și aveți răbdare, să fiți în stare să le puneți cap la cap. Nu poți introduce, de exemplu, o memorie unde ar trebui să fie placa video... bine, dacă te încăpățânezi... Memoriile nu se potrivesc decât în sloturile lor. Ba chiar sunt și asimetrice, astfel încât să nu poți să le așezi invers. Iar acest exemplu poate fi extins la toate celelalte componente. Recomandări? O masă destul de mare pe care să vă desfășurați, merge și pe podea, dar e incomod. O brățară antistatică – am atins mii de componente și niciodată nu am avut probleme, dar sigur sunt câțiva care le-au „trăsnit", altfel nu ar vui Internetul –, o șurubelniță în cruce și cam atât.

Scoateți placa de bază și toate accesoriile din cutie. Luați buretele dinăuntru și puneți-l deasupra cutiei, după care așezați placa de bază peste. Dacă aveți o placă de bază pe care se potrivesc procesoarele Intel, îndepărtați capacul (1.1) care protejează soclul în care se pune procesorul și deschideți clema de fixare (1.2). Pinii procesoarelor Intel au migrat pe placa de bază, așa că producătorii îi protejează cu acest capac. Scoateți procesorul din cutie și așezați-l în soclu (1.3). O să realizați destul de repede că nu se va potrivi decât într-o singură poziție. Deși așa par, procesoarele Intel nu sunt perfect simetrice.
Procesoarele AMD sunt mai greu de dibuit și necesită o mai mare atenție în manipulare, aveți grijă să nu îndoiți pinii. Unul dintre colțuri are o săgeată, pe care o puteți regăsi desenată și pe soclu. Dacă vreți să fiți absolut siguri, întoarceți-l invers și o să observați că există câțiva pini lipsă. Va deveni destul de clar cum trebuie așezat pe placa de bază. Închideți clema pentru a fixa procesorul în socket.

Majoritatea procesoarelor vin la pachet cu tot cu cooler. Așezați-l și fixați-l pe procesor. În cazul platformelor Intel, fixarea se face prin apăsarea celor patru picioruşe în găurile plăcii de bază (1.4 și 2.1). O să auziți un clic de confirmare pentru fiecare în parte. În cazul AMD, fixați clemele pe soclu și apăsați pe pârgie pentru a-l prinde în loc. În ambele situații s-ar putea să trebuiască să folosiți mai multă forță decât ați crede inițial. Apăsați cu încredere. În cazul în care coolerul a fost achiziționat separat, verificați dacă pasta termoconductoare este deja aplicată. De nu, puneți o picătură de pastă pe procesor și întindeți-o pe toată suprafața lui. Pelicula formată trebuie să fie cât mai subțire și cât mai uniformă – nu folosiți toată pasta, cum am mai văzut –, apoi așezați coolerul peste procesor. Rolul pastei este de a face transferul de căldură între procesor și radiator în condiții cât mai bune. Coolerele care vin odată cu procesorul au deja pastă aplicată. Aveți grijă să nu o îndepărtați la manipulare, iar dacă au un plastic de protecție peste, nu uitați să-l îndepărtați. Ce a fost mai greu a trecut. Memoriile o să vi se pară un nimic prin comparație. Căutați sloturile aferente și deschideți clemele de la extremități (1.5). Așezați memoriile în sloturi, apoi apăsați până când clemele vor face un clic și vor prinde memoriile în loc. Majoritatea plăcilor de bază au sloturi de memorie colorate diferit. Dacă folosiți doar două module de memorie, plasați-le pe sloturile colorate identic, de obicei unul da, unul nu. Plăcile de bază nu activează dual channel-ul decât dacă memoriile sunt așezate în acest mod. Când folosim 4 module, nu contează, logic, cum le așezăm, deși e de preferat (unii spun chiar obligatoriu) să fie identice, măcar două câte două. Dacă sloturile nu sunt colorate în niciun fel, deschideți manualul plăcii de bază și verificați care sunt recomandările. Există o dispută legată de faptul că placa de bază ar

AND OUR MOST POWERFUL GPU YET
AMD RADEON™ R9 290X

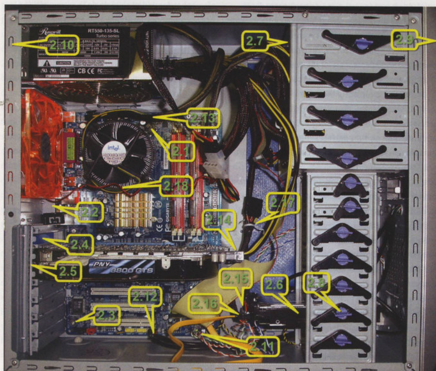
Noi plăci video de la AMD.

Supports 22nm CPU (Intel LGA 1150 Socket)
4 x DDR3 Slots
Front USB 3.0 Header
DIGI+ VRM
Intel® H87 Chipset
SATA 6Gb/s Port
DisplayPort
HDMI Port
VGA Port
DVI-D Port
USB 3.0 Ports
USB BIOS Flashback
Audio
PCI Express 3.0/2.0 Slot
1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 1.10 1.11 1.12 etc

trebui pusă prima în carcasă și abia apoi instalate procesorul și memoriile. De multe ori, am observat că această abordare e incomodă, așa că mereu am preferat-o pe cea descrisă mai sus.

Următorul pas este pregătirea carcasei.

Deșurubați și puneți de o parte ambele panouri laterale, apoi culcați carcasa pe masă, lângă (nu peste) placa de bază. Conectorii din spatele unui calculator – cei în care înfigeți de obicei tastatura, dispozitivele USB și așa mai departe – sunt parte a plăcii de bază.



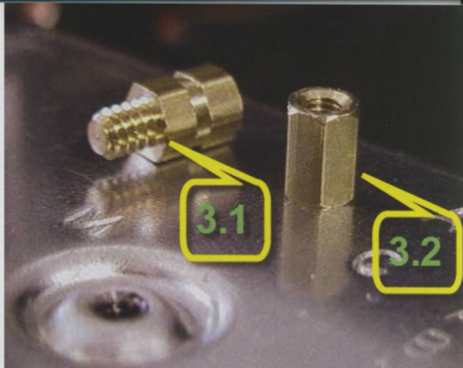
Dacă ați mai văzut până acum spatele unui calculator asamblat, deja v-ați prins cam care ar trebui să fie poziția plăcii de bază în carcasă. Îndepărtați partea metalică a carcasei din zona în care acești conectori o să fie plasați (2.2) și așezați în locul liber tăblița venită la pachet în cutia plăcii de bază. Se pare că am mințit, acest accesoriu poate fi pus și invers… Nu o să vă ia însă mult timp să realizați greșeala. Poziționați placa de bază în carcasă și notați care sunt găurile de pe partul metalic al carcasei care corespund cu cele ale plăcii de bază (1.6, 1.7 etc.). În mod normal, această parte a carcasei vine cu mult mai multe găuri, pentru a acomoda cât mai multe tipuri de plăci de bază. Deschideți pungulița cu șuruburi și căutați despărțitoarele (3.1), câteva pot fi din plastic sau pot avea alte forme. Înșurubați-le conform planului (3.2), apoi așezați placa de bază peste ele. Folosiți alte șuruburi pentru a prinde placa de bază de despărțitoare (2.3). Atenție, nu așezați placa de bază direct pe carcasă! Când veți porni calculatorul, va face scurt și, dacă aveți noroc, veți arde doar sursa. La fel, fiți foarte atenți cu poziționarea despărțitoarelor! Dacă sunt plasate incorect, vor atinge spatele plăcii de bază. Cel mai probabil, cu efecte nedorite.

De aici totul devine mult mai simplu. Verificați unde pică placa video (1.8) și îndepărtați tăblițele metalice din spatele carcasei (2.4) pentru a face loc conectorilor VGA, DVI etc. Plasați placa video în slot și apăsați. Prindeți-o de carcasă cu un șurub sau două (2.5) – există și alte sisteme de prindere, unele nu cer șuruburi. Împingeți hard diskurile (2.6) și unitățile op-

tice (2.7) pe șinele dedicate, apoi prindeți-le cu șuruburi. Două pe o parte, două pe partea cealaltă a carcasei. Există și alte sisteme de prindere, unele nu cer șuruburi (2.8). Mai nou am văzut carcase ieftine având și cuști pentru hard diskuri. Scoateți cuștile afară și prindeți hard diskurile, apoi repoziționați cuștile. Dacă aveți mai multe hard diskuri, lăsați spațiu între ele. În cazul unităților optice, s-ar putea să trebuiască să îndepărtați o plăcuță de plastic din fața carcasei (2.9) pentru a face loc panoului frontal al DVD-ului sau DVD writer-ului. La sfârșit, culcați carcasa la loc pe o parte, instalați/fixați în șuruburi sursa (2.10) și gata. Glumeam. Au mai rămas cablurile.

Pentru că sunt multe și mărunte, cel mai bine începeți cu cele ale carcasei. Aici nu puteți să o luați pe ghicite, va trebui să deschideți manualul păcii de bază și să vedeți unde pică fiecare. Cele care vin de la butonul de power și cel de reset, împreună cu cele ale speaker-ului și ale ledurilor, se conectează de obicei în grup, în aceeași zonă a plăcii de bază (2.11). Atenție să nu plasați conectorii butonului de power aiurea, pentru că sistemul nu va porni și o să fie ultimul lucru la care o să vă gândiți când o să căutați să vedeți de ce. În cazul în care carcasa are USB-uri sau alți conectori pe panoul frontal, veți avea chiar mai multe fire de conectat (2.12). Din nou, verificați manualul pentru a găsi locul, dar și ordinea în care trebuie să le conectați. Foarte important, nu uitați să conectați cablul ventilatorului de pe procesor/radiator (1.9 și 2.13) la conectorul de pe placa de bază lângă care scrie CPU (Fan). Dacă sunt mai multe de același fel și nu au denominări, căutați în manual.

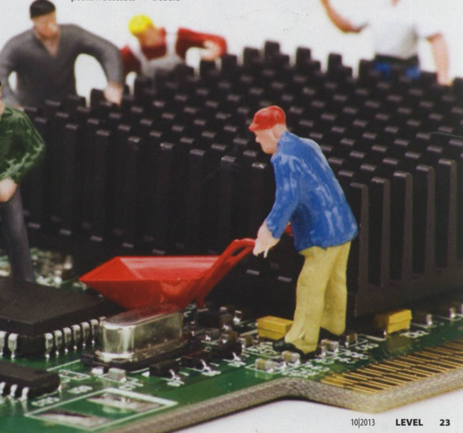
Odată ce am terminat cu cablăraia carcasei, putem trece la cea a sursei. Căutați conectorul cel lat, 1x24, împreună cu cel 2x4 și conectați-le pe ambele la placa de bază (1.10, respectiv 1.11). Unele plăci de bază cer doar jumătate din conectorul 2x4. Găsiți apoi conectorul care se potrivește cu placa video și „alimentați-o" și pe aceasta (2.14), urmată de hard diskuri (2.15) și de unități optice. Conectați apoi hard diskurile (de la 2.16 la 1.12) și unitățile optice la placa de bază folosind cabluri SATA. Și gata. Aproape. Unde se poate, prindeți toate



cablurile între ele (2.17) și aranjați-le în așa fel încât să nu stea în calea ventilatoarelor, de pe procesor (2.18), placă video, carcasă. Conectați sursa la o priză, unele au și întrerupător, verificați să fie pe poziția on, conectați placa video la monitor, tastatura și mouse-ul, spuneți o rugăciune și apăsați butonul de power. Dacă pornește și aveți și imagine, faceți o mătanie și dați-i cu shut down. Închideți carcasa și așezați-o mândri la locul ei. Dacă nu pornește, verificați toți pașii pentru a vedea unde ați greșit. Dacă pornește, dar nu aveți imagine, la fel. Aici vă mai ajută și bipurile făcute de speaker. Pentru a găsi ce înseamnă fiecare, căutați pe Internet. De exemplu, 3 bipuri scurte (făcute de un BIOS Award) înseamnă de obicei că placa video nu poate fi accesată => trebuie reașezată în slot. Și așa mai departe. Dacă aveți nevoie de ajutor, Internetul este plin de forumuri și resurse. De fapt, recomandarea mea este să nu vă limitați la tutorialul scurt și îndesat aici de față, am încercat să nu mă întind pe jumătate de revistă. Filmulețele răspândite pe Internet vă vor ajuta înzecit.

P.S. Surpriză! Ați asamblat calculatorul, dar nu ați ajuns încă la mal. Software-ul trebuie și el instalat și configurat. Despre, dar și despre ce putem face pentru a atinge limitele sistemului sau pentru a stoarce și ultimul framerate posibil, într-unul din numerele viitoare.

▶ **ncv**



DIABLO®
REAPER OF SOULS

Pentru vremuri întunecate...

GEN ACTION RPG, HACK & SLASH **PRODUCĂTOR & DISTRIBUITOR** BLIZZARD ENT. **ONLINE** EU.BATTLE.NET/D3/EN/REAPER-OF-SOULS **DATA APARIȚIEI** 2014 **PLATFORME** PC X360 PS3

Înainte de a parcurge unul dintre cele mai speculative și subiective preview-uri publicate vreodată în paginile revistei, aș vrea să lămuresc câteva probleme aflate la rădăcina unghiului din care am privit, privesc și voi privi Diablo III. În primul rând, aș menționa că experiența mea cu universul Diablo nu este limitată. Am petrecut mai bine de cinci ani jucând zi de zi Diablo II și, dacă privesc mai adânc în trecut, sunt în continuare mândru de Warrior-ul meu echipat cu Veil of Steel, Demonspike Coat și The Grizzly, crescut cu pasiune în catacombele din primul joc al seriei. Cunosc lore-ul lumii Sanctuary destul de bine și apreciez atmosfera gotică, sângeroasă, prezentă în D1 și D2, motiv pentru care am privit direcția artistică adoptată în Diablo III cu neîncredere – justificată, până la urmă – încă de la primul gameplay trailer.

Totuși, nu îl pot considera un joc prost, indiferent de criticile fanilor hardcore. Motivul este foarte simplu: interpretat ca un simplu hack'n'slash, Diablo III se află între mediocru și „ehm, are momentele lui bune", pe o scară valorică tocmai inventată de mine. Nu înțeleg de ce majoritatea jucătorilor au confundat un sistem DRM online cu o mecanică MMO, vociferând agresiv și așteptând tot mai mult conținut end-game, căci cele două puncte nu au nimic în comun – lucru demonstrat cu vârf și îndesat de varianta destinată consolei, dominată de o atmosferă eminamente single player. Întrebare surpriză: Puteți numi trei elemente de conținut end-game din Diablo II?



Câteva dintre talentele Cruciatului.

... şi mult, mult aur!

Că D3 a fost conceput pentru a fi portat nu trebuie să ne mai mire – gigantul Blizzard este o afacere, iar banii sunt energia vitală, nu mana emanată de buna dispoziţie a fanilor dornici de satane gotice. Deşi nu erau datori moral nimănui (da, îmi asum responsabilitatea propriilor opinii), francmas... creatorii de vise din Irvine, California, au aplecat urechea la doleanţele legiunilor de jucători şi au scos patch după patch, cizelând punct cu punct câteva din „erorile" jocului. Da, totul din cauza pretenţiilor unor indivizi convinşi că au fost însărcinaţi cu o misiune divină: aceea de a transforma un dungeon crawler cu elemente multiplayer simpliste într-un MMO genuin. Apoi, există un grup alcătuit din creduli cu speranţe mari în vindecarea şi rafinarea mecanicii de joc şi a poveştii, grup din care fac parte. Deluviul opiniilor născute pe internet a sedimentat o ură latentă pentru un joc mediocru, dând naştere unui fenomen fascinant, în faţa căruia am rămas perplex. Mai exact, s-a conturat impresia că cei de la Blizz au legat câteva milioane de cumpărători în lanţuri, i-au bătut zdravăn timp de 12 ani cu carcasa jocului peste tălpile goale, după care le-au sustras banii din conturile bancare. Să-mi fie iertată opinia de porc capitalist mizantrop, însă singurii vinovaţi pentru căderea în capcana hype-ului suntem noi, hyperentuziasmaţii generaţiei ludice. Dacă voiam un altfel de Diablo III – unul mai puţin modest –, atunci trebuia s-o punem de un fond comun, să cumpărăm licenţa, să ne sacrificăm timpul liber şi să scoatem pe piaţă odiosul, întunecatul şi grotescul Diablo jinduit. Păcat că „Viscolul Chiabur" ne-a furat toate ideile şi ne bagă pe gât o expansiune sumbră, una pe care am prooroci-o în timp ce străbăteam Actul IV. Singurele puncte acoperite cu un voal de ceaţă în viziunea mea au fost identitatea noii clase şi nivelul maxim, ridicat la 70. În rest, clarviziune şi shinies, baby!

Noile locaţii sunt întunecate şi pline de nemorţi.

La mintea drăcuşorului

A fost nevoie de trailer sau de prezenţa la gamescom pentru a intui subiectul expansiunii Reaper of Souls? Chiar deloc. După o analiză atentă a poveştii din Diablo 3, ideea că Malthael urma să preia frâiele hoardelor de lighioane malefice s-a transformat din bănuială în certitudine. Dacă îmi aduc bine aminte, am scris despre asta pe bătrânul meu blog personal, la câteva zile după lansarea D3. Un înger decăzut, autoexilat din Angiris Council, un aspect melancolic al Înţelepciunii...Nu era greu de ghicit o „Cădere din Paradis", dacă luăm în calcul istoria acestui personaj. Surghiunul lui Malthael este atent documentat în Actul IV, de parcă Blizz încerca atunci cu disperare să ne convingă că povestea jocului nu suferă de un retard şi că Nephilimul îmbrăcat în armuri colorate mai are mulţi tartori de înfruntat până ce franciza îşi dă ul-


În recreație, la un fum.


Trăsnete și fulgere, în numele lui Woden!

tima suflare. Ei bine, după lupta patetică cu She-Diablo, esențele combinate ale celor mai puternici lorzi ai iadului rămân captive în Black Soulstone. Sub îndrumarea celui mai incompetent Arhanghel-devenit-muritor-devenit-Aspect al Înțelepciunii, cunoscut în cercurile NPC-urilor „de umplutură" sub numele Tyrael, piatra blestemată ajunge iarăși în tutela muritorilor, căci puterea ei malefică reprezintă un pericol mult prea mare pentru îngeri[sic!]. Or, aici povestea devine – cel puțin din punctul meu de vedere – realmente abjectă. Încep să cred că pericolul real la adresa lumii Sanctuary nu sunt demonii, ci înaripații cu aureolă din înaltul cerului. În universul Diablo, omenirea este tratată asemenea unei gropi de gunoi, unde entitățile locuitoare ale altor dimensiuni își varsă ofurile. La drept vorbind, un monk de nivel 60, echipat legendar (mulțumită calităților de adjudecător), poate șterge pe jos cu zece generații de îngeri sau demoni, așa că îmi este dificil să găsesc în apariția lui Malthael și în interesul său pentru Black Soulstone o amenințare. Discrepanța dintre puterea eroului și antagoniști lezează grav mythos-ul Diablo III, iar întregul conflict bine-rău se transformă într-o parodie ridicolă. De la Reaper of Souls așteptam cu totul altceva, poate chiar o apropiere de atmosfera lugubră din Dark Souls. Voiam sentimentul de groază și disperare, de impotență, de Rău omniprezent – adică elementele care au făcut din Diablo o legendă.

Cruciadă, cu Moartea pe Moarte zdrobind

Un aspect interesant al seriei Diablo a fost prezența unor clase diferite de la joc la joc și utilizarea unui sistem original de evoluție a personajului. Diablo III a păstrat legendarul barbar în roster, dar a adus în peisaj noi eroi spectaculoși, cum sunt Witch Doctor-ul sau Demon Hunter-ul. Cu toate acestea, se simțea nevoia unei clase melee „de școală veche" – a unui erou împlătoșat, capabil să zdrobească țeste de tartor folosind oțel rece și magie sfântă. Pe scurt, era nevoie de un Paladin. Reaper of Souls schimbă doar denumirea, Crusader-ul întruchipând așa cum trebuie esența misticismului predicat cu barosul. Designul noului personaj se rupe de stilul colorat, cald, al celorlalte clase și adoptă o înfățișare întunecată, masivă, rece.

Armura neagră, buzduganul imens și scutul ornat indică o aversiune clară față de nemorți, sugerată și prin intermediul abilităților, scoase la lumină după un lung proces de data-mining. Oarecum, Cruciatul se inspiră și din conceptul de „judecător-călău", făcut cunoscut de personaje ca Judge Dredd ori de către Inchiziția din universul Warhammer 40K. Ramurile cu abilități și talente includ – pe lângă atacurile cu arma principală – diferite lovituri melee folosind scutul, Legi (Laws) și Condamnări (Conviction). Mărturisesc că sunt dispus să ofer expansiunii o șansă de dragul noii clase, deși povestea mă irită cumplit. Cruciatul acoperă perfect rolul de tanc principal, alături de Călugărul specializat în artele defensive. Abilitățile celor două clase se completează reciproc, astfel încât un tandem Crusader-Monk poate eradica cu ușurință personificarea Morții. De fapt, acest aspect mă pune pe gânduri; dacă Blizz nu ridică gradul de dificultate, eroii echipați legendar s-ar putea plictisi teribil în lupta contra lui Malthael. Totuși, jucătorii cu prea mult timp liber vor putea face grind la infinit, căci nivelurile Paragon nu mai sunt condiționate de un prag maxim.

Din Vest vine schimbarea

Diablo III: Reaper of Souls nu schimbă doar antagonistul, ci și locația. Acțiunea primei expansiuni se desfășoară în Westmarch și, spre deliciul iubitorilor de Diablo II, în misterioasa cetate Pandemonium, locul unde Malthael, devenit Îngerul Morții, și-a petrecut exilul. Am menționat deja întoarcerea la direcția artis-


The Crusader: o mașină de tocat carne demonică.


Un boss nou. Urmează să fie retrogradat.



tică intunecată, morbidă, dar această schimbare estetică nu este singura promisă. Producătorii au ajuns la concluzia că mecanica jocului original e defectă (credeți-mă, râd în timp ce scriu) și necesită reparații capitale. După nenumărate update-uri și patch-uri, Diablo III încă nu satisface pe deplin cerințele jucătorilor, fie ele pe alocuri exagerate. Din această cauză, RoS schimbă sistemul de loot și renunță definitiv la Auction House. Nici nu vă puteți imagina cât mă bucură eliminarea licitațiilor! Din punctul meu de vedere – cel al unui jucător îndrăgostit de iteme sclipicioase și arme legendare –, AH-ul strică toată frumusețea explorării temnițelor pentru echipament mai bun. Pe deasupra, armele și armurile legendare vor primi îmbunătățiri substanțiale – benefice clasei eroului care le descoperă, așa că adio armurilor legendare de barbar cu scoruri astronomice la Intelligence! –, alături de o creștere a ratei de drop. Astfel, se elimină problema conținutului end-game, prin revenirea la o mecanică dungeon crawl clasică. Nici crafting-ul nu scapă de tsunamiul modificărilor: deoarece armele albe au un drop rate mai mic, importanța lor a crescut atunci când sunt descompuse în ingrediente. Pe lângă rețete, The Mystic, o artizana nouă, își face apariția. Aceasta poate modifica anumite atribute cu unele utile clasei jucate. Momentan, detaliile concrete despre subtilitățile schimbărilor din Reaper of Souls sunt vagi. Cu excepția unor imagini, însoțite de speculații și date minate în adâncurile unor scurte prezentări video, putem doar spera că toate erorile comise cu Diablo III vor trece printr-un proces de epurare. Chiar și așa, nu-mi fac speranțe în privința poveștii, care îmi pare idioată încă de pe acum. În cazul de față, prefer să închid ochii și să visez la un gameplay rupt din Rai, probabil prin Q1-Q2 2014; poate îmi aude cineva rugăciunile. Nimeni? Chiar nimeni?! ▶ **Aidan**




Shhhh! Liniște în camera de lectură!



Grand Theft Auto V

Aproape de lovitura perfectă

Privind în urmă, către toate momentele splendide petrecute în compania celei mai noi și impunătoare creații Rockstar, încep să înțeleg că hype-ul, învolburarea, tumultul, vuietul, neastâmpărul și cutremurul pe care Grand Theft Auto V le-a provocat în societatea noastră gamerstică sunt efecte perfect justificabile ale unui veritabil blockbuster ludic. Acest joc ne definește; GTA5 reflectă năzuințele și iluziile dătătoare de plăcere ale unei generații sătule de convențional, o generație aflată în căutarea unor senzații extreme – fie ele numai virtuale, ținute captive de un ecran TV ori un monitor. Pentru mine, un tip pasionat de joacă și povești controversate, spuse tot prin intermediul jocurilor, Grand Theft Auto V reprezintă cumulul tuturor intereselor mele. Desigur, am spus același lucru după primul contact cu un dragon din Skyrim, după primul monstru vânat în The Witcher 2, prima armă epică din Borderlands 2 sau primul rusnac din Hotline Miami. Sunt sigur că viitorul îmi rezervă multe alte momente "OMFG cât de bine îmi pare că industria jocurilor video și-a atins climaxul!", însă acum mă scald în apele calde din Los Santos. De câteva zile respir aerul sărat adus de briza oceanului până în pustiul deșertului, plănuiesc jafuri și dezvolt relații emoționale față de cel mai complex trio de protagoniști ficționali. Mă bucur, dar în același timp mă simt dezgustat de propriile acțiuni, înregistrate scrupulos pe Rockstar Social Club – asta când nu întind voluntar coarda moralei, căutând noi metode de rafinare a comportamentului criminal, încurajat de pixelii procesați și animați în măruntaiele consolei. Am umplut pagini întregi cu subiecte pe care mă simt obligat să le ating în acest review, deși dimensiunea absolut uriașă a ultimului Grand Theft nu-mi va permite o analiză suficient de amănunțită, indiferent câte detalii pitorești aș încerca eu să vă ofer. Pe de altă parte, simt că mi-am făcut binișor datoria cu preview-ul publicat în ediția Februarie 2013; am tratat atunci câteva puncte importante, majoritatea tehnice, pe care sunt obligat de circumstanțe să le disec acum, sub impresia "produsului" finit. Știți ce? Poate că este mai bine dacă scriu în timp ce joc. Ar fi păcat să rup zadarnic conexiunea cu universul uimitor din cel mai nou GTA. Okay, ăăăă, ce aveam de scris?

Chestiuni de cultură urbană

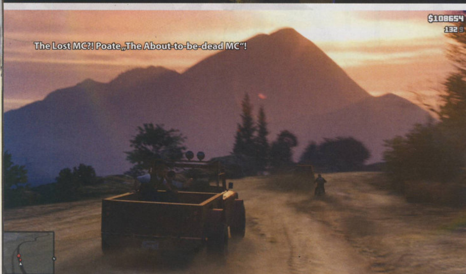
Am considerat mereu futile ori de-a dreptul idioate atacurile îndreptate către violența portretizată în jocurile video. Or, când vine vorba de controverse, nicio altă franciză nu a încasat mai multe lovituri sub centură decât Grand Theft Auto. Indiferent că vorbim despre prostituatele din Vice City sau traficul de droguri din Chinatown Wars, anumite grupuri de interes au căutat mereu un țap ispășitor pentru problemele societății în acțiunile făcute posibile de titlurile marca Rockstar. Așa cum era de așteptat, GTA5 nu face excepție. Când discuți despre un joc care îți pune la dispoziție o hartă gigantică și o miriadă de activități, multe dintre ele ilegale în viața reală, e și normal să îți faci griji pentru sănătatea mintală a plodului înrădăcinat în fața ecranului – cu precădere atunci când puștiul are acces la armele de asalt ale părinților, iar sistemul educativ îl supune unui regim de abuz (a se citi "bullying") tolerat, acceptat și încurajat. Înțelegeți unde bat apropourile mele zeflemiste? Aruncați o privire peste articolul Țigări, Jocuri și Energizante dacă simțiți nevoia unor lămuriri suplimentare.





Știam eu că trebuie să mă bărbieresc înainte de o urmărire cu poliția.


Jur că eu nu am nimic de-a face cu explozia din spate!



The Lost MC?! Poate „The About-to-be-dead MC"!

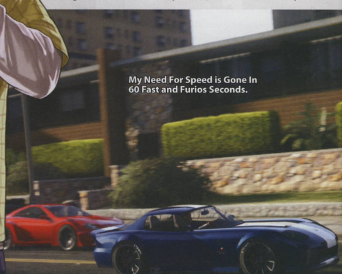
În orice caz, cei înzestrați cu un psihic sănătos se vor putea manifesta neîngrădiți în lădița cu nisip din GTA5, fără a confunda realitatea cu metropola Los Santos sau zona rurală Blaine County. Lumea jocului are o suprafață totală mai mare decât hărțile din GTA4, San Andreas și Red Dead Redemption luate la un loc, ceea ce ridică două mari probleme: 1) Cum poți simula impresia unei lumi dinamice, pline de viață, pe un teritoriu atât de mare? și 2) În ce fel se vor folosi misiunile jocului de spațiul pus la dispoziție, fără a cădea în capcana plictisului? Prima chestiune și-a găsit rezolvarea grație experienței dobândite de Rockstar odată cu titlurile mai vechi. Dacă GTA4 a fost acuzat că s-a luat prea tare în serios d.p.d.v. al poveștii, despre valoarea satirică a impresionantului Liberty City nu se poate comenta negativ. Urmând un tipar similar de modelare a unui stup urban american, Los Santos este parodia acidă a unui oraș viu, multicultural dezvoltat, cu puls, miros și zgomot. Inspirat din Los Angeles, LS se întinde pe o suprafață imensă, de la cartierele luxoase din nord și până pe coasta oceanului Pacific. Discrepanța dintre zona rezidențială favorizată de afaceriști, pensionari bogați, starlete sau celebrități și cartierele populate de minoritatea afro-americană este uimitoare. Cu cât te îndrepți mai mult spre sudul metropolei, cu atât devin mai puternice amintirile din San Andreas. Grove Street e în același loc, homie – sentimentul de autenticitate îți înmoaie genunchii!



Străzile sunt traversate de pietoni animați și guralivi, iar șoselele aglomerate sunt străbătute neîncetat de biciclete, camioane, motociclete și mașini. Peste munți, în nordul îndepărtat, prăfuitul Blaine County acoperă sute de kilometri pătrați. Faimos pentru clanurile de motocicliști, rulotele decrepite, camionagiii perverși, clima aridă, coioții și laboratoarele de metamfetamină, Blaine este leagănul civilizației hillbilly redneck. Așadar, folosindu-se printre altele de amploarea lumii, GTA5 ridică ștacheta și îmbină cu măiestrie arta narativă cu acțiunea open-world, după o rețetă proprie, superioară celei din San Andreas sau GTA4 & Episodes From Liberty City. Schimbarea are la bază trecerea de la un singur personaj principal și o singură lume – adică formula clasică, oarecum dictată de bunul simț al genului epic – la un trio superb, alcătuit din Michael, Trevor și Franklin, distribuit în trei lumi diferite. Partea cu adevărat interesantă este reprezentată de sistemul unic, născocit de producători în urma unei străfulgerări geniale, care permite "saltul" de la un personaj la altul în timp real, fără a le întrerupe eroilor rutina zilnică, controlată de AI. Ergo, soluția problemei cu numărul 2. Credeți-mă, puține alte personaje fictive meritau atât de multă atenție.

Băieți buni sau sociopați incurabili?

Vestea că GTA5 relatează povestea unui trio de criminali a fost primită cu multă curiozitate, atât din partea presei de specialitate, cât și din partea jucătorilor. Oricum, odată ce mecanica trecerii de la un erou la altul a fost frumos explicată în gameplay trailer, lucrurile au început să devină mult mai clare. După o introdu-


My Need For Speed is Gone In 60 Fast and Furios Seconds.





Le ducem la fier vechi. Industria conservelor caută mereu tablă bună.

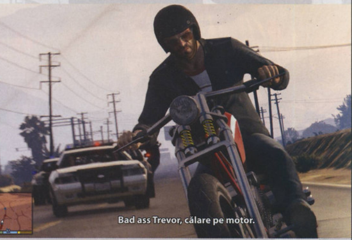
cere violentă în mijlocul unui jaf bancar, desfășurat în nordul Statelor Unite, povestea își mută epicentrul pe bulevardele topite de căldură ale Los Santos-ului. Aici facem cunoștință cu Franklin Clinton, un "hustler" al străzii, captiv între o relație eșuată și dragostea pentru Marele Dolar. La începutul campaniei single, Franklin lucrează ca recuperator auto și locuiește împreună cu mătușa sa emancipată și feministă, dar șomeră până în pânzele albe. Sincer să fiu, Franklin îmi aduce aminte de CJ, cu puțin Luis Lopez picurat în amestecul trăsăturilor de personalitate. Calculat, ambițios și cinic, Franklin are rolul factorului coagulant în cadrul trioului țicnit. Arhetipul cerebral, Michael De Santa, un jefuitor de bănci profesionist ieșit la "pensie", locuiește împreună cu familia într-o vilă luxoasă, unde își cheltuie timpul liber pe

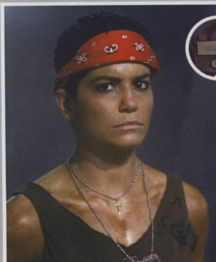

Nu e pasăre măiastră, dar e treaba mea cu ce transport droguri.





malul piscinei – preferabil cât mai departe de soția necredincioasă, fiica cheltuitoare și fiul obez cu vise de gangster. Michael și Franklin se întâlnesc în timpul unei misiuni, foarte aproape de incipitul jocului, și leagă rapid o relație de pseudo-prietenie cu valențe tată-fiu, răsfrântă asupra unui parteneriat criminal. Nu vreau să stric plăcerea nimănui cu spoilere inutile, mai ales că scenariul jocului depășește lejer orice film de acțiune din ultimii zece ani, dar conversațiile Michael-Franklin sunt savuroase. Deși relația dintre un protagonist alb și unul afro-american a fost exploatată în multe producții hollywoodiene, GTA5 adună tot ce era mai bun, obținând o chimie perfectă. Mai mult, Michael este singurul care își înțelege problemele și caută ajutor în persoana unui psihiatru, în același timp dorindu-și succesul suprem în cariera de jefuitor. Un fel de Niko Bellic + Claude. Vedeți problema? E foarte dificil să te împarți între familie, carieră, prieteni și Trevor. O, Doamne, Trevor Philips! Iadul sociopaților încarnat, furia psihotică materializată, avatarul violenței gratuite! Trevor are nevoie de foarte multe exclamații pentru a fi descris corect. După zece ani de absență din viața lui Michael, Trevor se întoarce asemenea unui uragan. Cei doi, culmea, împart o relație veche de prietenie și respect, însă metamfetamina din Blaine County lucrează "minuni" într-un deceniu, cu precădere atunci când o produci. Trevor este un cocktail volatil între Billy Grey și Tommy Vercetti – din păcate! Aduși laolaltă de presiunea circumstanțelor, Michael, Trevor și Franklin formează o Sfântă Treime teribilă. În ciuda diferențelor umitoare de caracter, cei trei alcătuiesc un tot unitar, o singură entitate epică, sculptată cu supremă măiestrie de scenariștii Rockstar și aruncată în inima unor situații limită, memorabile. Good job, Mr. Houser, good job...


Bad ass Trevor, călare pe motor.

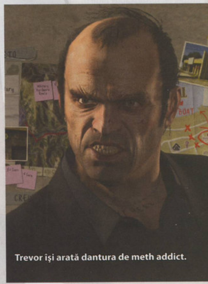





SURSE DE INSPIRAȚIE: Janette Vasquez (Aliens) și Madonna, regina muzicii pop.

Cu guler alb

Ușor, dar sigur, Grand Theft Auto s-a transformat într-un simulator cinematic de ilegalități. Furtul auto reprezintă doar 1% din întregul platou GTA, schimbare simțită în mecanica de joc începând cu San Andreas. Personajul – sau, în acest caz, personajele – reprezintă punctele focale, în jurul cărora o lume dinamică prinde viață. În continuare, telefonul mobil a rămas principalul centru de activitate – un fel de meniu secundar, dacă vreți. Celularul facilitează comunicarea dintre protagoniști, oferă acces la schimbul de e-mailuri și permite navigarea pe internetul fictiv din joc. Sistemul funcționează decent, chiar dacă nu se ridică la nivelul panoului-hud din Chinatown Wars. Deși imensitatea hărții (deschisă de la bun început) te îmbie la explorare, povestea principală și misiunile secundare îți dau cu greu drumul din strânsoare. Fiecare erou are parte de activități individuale, marcate cu inițiale codate pe culori. De exemplu, numai Trevor poate accesa misiunile notate cu T, în portocaliu. Totuși, poveștile celor trei crai nelegiuiți se leagă atât de bine, încât campania pare un lung șir de trepte logice, îndreptate spre un singur deznodământ clar. Pe deasupra, o multitudine de personaje secundare se implică direct în campanie: Ron, un redneck paranoic; Lester, geniul din spatele marilor lovituri; familia disfuncțională a lui Michael; Lamar, prietenul lui Franklin; Wade, un juggalo copilăros, câinele Chop și mulți alții – pe care este recomandat să îi descoperiți singuri, de-a lungul celor 3-4 zile petrecute alături de componenta single, nu din scrisul meu. Apoi mai sunt scurtele apariții nostalgice ale unor figuri vechi, cum este Johnny Klebitz, liderul clanului The Lost MC. Spre deosebire de titlurile predecesoare, în GTA5 banii nu reprezintă o problemă, ci o soluție. Ce-i drept, verzișorii sunt motivul declanșării jafurilor mari (ajung imediat și la ele), dar reușita aduce cu sine recompense uriașe. Profitul poate fi investit în diferite proprietăți generatoare de venit, în bursa BAWSAQ, cursuri de specializare, în modificarea mașinilor personale sau pur și simplu risipit în barurile de striptease, la psihiatru, yoga, golf, curse, scufundări, skydiving ș.a.m.d. – toate aceste activități având calitatea unor minijocuri care creează dependență. La naiba, GTA5 oferă atât de multe distracții secundare, încât intru în panică dacă mă gândesc câte au trecut pe lângă mine neobservate! Oricum ar sta lucrurile, sunt sigur că un moment anume îmi va rămâne tatuat veșnic pe scoarța cerebrală: primul meu jaf de bijuterii...



Trevor își arată dantura de meth addict.

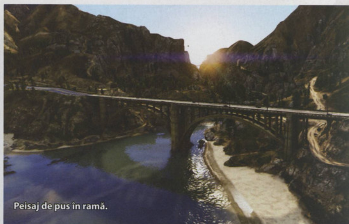
„Anybody can get the goods. The hard part's getting away."

Joe Moore, Heist

Rețeta jafului perfect? Fără victime colaterale, fără atenție inutilă, silențios, rapid și cu o recompensă pe măsura efortului. În Grand Theft Auto V, Lester este omul priceput la organizarea loviturilor perfecte. Inspirat puternic din Verbal Kint – personaj consacrat de filmul The Usual Suspects –, acest individ infirm compensează orice afecțiune fizică prin geniul său organiza-




Vânătoarea lui Noiembrie Galben.


Peisaj de pus în ramă.

toric unic. Jafurile mari (Heists) sunt puncte de cotitură în campania single, un lung proces de pregătire și planificare fiind necesar înaintea spargerilor. Desigur, GTA5 insistă pe libertatea jucătorului și oferă mereu două – uneori chiar mai multe – variante de îndeplinire a unui obiectiv: abordarea silențioasă, metodică, sau un asalt armat și violent. Planul este realizat în dulcele stil clasic, pe un panou alb, și urmărește etapele punerii în aplicare, echipamentul util, echipa și ruta de fugă. Pe lângă Michael, Franklin și Trevor, jocul permite recrutarea unor membri suplimentari, pentru a completa grupul. Eu am ales calea stealth, așa că un hacker profesionist și niște șoferi experimentați erau imperativi operațiunii, chiar dacă procentul din câștig direcționat către plata acestora nu era tocmai mic. Știți cum se spune, calitatea costă. Deoarece m-am bazat pe o abordare relativ non-violentă a situației, nu am investit niciodată în ucigași profesioniști, mizând pe propriile arme și abilități dacă situația lua o întorsătură neașteptată – circumstanță mai comună decât o ploaie londoneză rece în mijlocul lui octombrie. Să presupunem că obiectivul jafului este spargerea unui magazin de bijuterii. După o plimbare în jurul clădirii cu pricina și o diversiune inteligentă, Michael identifică toate sistemele de siguranță și supraveghere. Un atac „la baionetă", cu cagule, arme și ostatici, poate avea un rezultat dezastruos, așa că alegem calea tâlharului dibaci: un gaz de adormit livrat prin ventilație. Fuga de la locul faptei implică deghizarea în exterminatori și „rechiziția" unei autodube utilitare. Așadar, avem nevoie mai întâi de un gaz knockout, uniforme și o dubă. Fără victime, fără gloanțe, fără poliție. Perfect. Dacă se ajunge la pac-pac, sistemul de schimbare în timp real al personajelor deschide opțiuni tactice surprinzătoare. Nu de puține ori m-am trezit calculând aproape inconștient diferite unghiuri din care Michael ar putea utiliza o pușcă cu lunetă, în timp ce căutam un punct de cover pe flancuri, de unde Franklin să îi poată asigura foc de acoperire lui Trevor. După nici o oră petrecută în Los Santos, mintea începe să-ți funcționeze împărțită pe trei sectoare distincte, dar aglutinate prin story în cel mai remarcabil mod cu putință. Unele misiuni din GTA5 depășesc lejer secvențe clasice din filme renumite ca The Italian Job, Reservoir Dogs, Heat sau The Town.

Un torent de adrenalină îți invadează corpul în timpul urmăririlor intense cu poliția – pe asfalt, în aer sau pe apă – ori atunci când te rogi să nu îți observe nimeni deghiza-



Yo, e viață de stradă, homie!





Mergem să jucăm baseball cu Familia Ballas, nu-i așa, cuțu?

Suntem niște fani Daft Punk pașnici și drăgăstoși, nu ne băgați în seamă!

rea. Mașinile de poliție nu mai au un radar circular în jur, ci un con de vizibilitate, ușor de păcălit odată ce memorezi locația străzilor înguste. Evadările devin mult mai intense și seamănă cu scena urmăririi din Drive – un joc de-a șoarecele și pisica. Din păcate, nu același lucru se poate spune despre schimburile de focuri din misiunile solo. În ciuda unei mecanici de cover rafinate, împușcăturile nu transmit acel „kick" specific filmelor de acțiune și cad repejor în capcana repetitivității anoste. Te ascunzi, tragi, inamicii mor, reîncarci și repeți mișcarea, până ce valurile de puncte roșii încetează să mai apară pe minimap. Nici măcar armele modificabile nu îndulcesc prea mult „bătaia cu pistoale". Noroc cu puzderia de vehicule controlabile și zecile de misiuni secundare, care alungă plictiseala într-un abis obscur.


Vinewood, unde visele devin realitate.

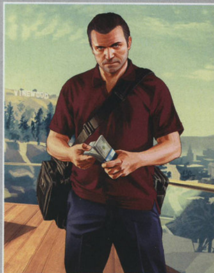
Mașini, străini și nebuni

Vehiculele ce pot fi controlate de jucător în GTA5 sunt numeroase și foarte variate, spre bucuria copilului descreierat din fiecare. Problema suspensiei "de barcă" din GTA4 a fost rezolvată, iar mașinile au acum mai multă aderență și transmit o senzație apropiată de cea recepțată dintr-un arcade auto. Mai mult, se face simțit un dram de simulare prin implementarea tracțiunii față și integrală, spre deosebire de titlurile anterioa-


E mare, e militar și habar nu am de unde îl am și ce trebuie să fac cu el.

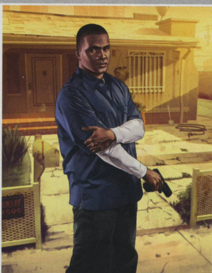



PALETO BAY
MOUNT GORDO
MOUNT CHILIAD
CHILIAD MOUNTAIN STATE WILDERNESS
GRAPESEED
NORTH CHUMASH
RATON CANYON
ALAMO SEA
MOUNT JOSIAH
SANDY SHORES
SAN CHIANSKI MOUNTAIN RANGE
LAGO ZANCUDO
HARMONY
GRAND SENORA DESERT
TONGVA HILLS
GREAT CHAPARRAL
TONGVA VALLEY
BANHAM CANYON
VINEWOOD HILLS
TATAVIAM MOUNTAINS
RICHMAN
PACIFIC BLUFFS
VINEWOOD
ROCKFORD HILLS
DEL PERRO
DOWNTOWN
LITTLE SEOUL
VESPUCCI
PALOMINO HIGHLANDS
SOUTH LOS SANTOS
EAST LOS SANTOS
LA PUERTA
PORT OF SOUTH LOS SANTOS
LOS SANTOS INTERNATIONAL AIRPORT



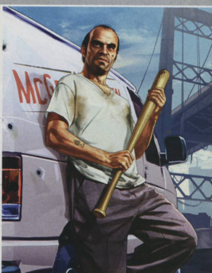
Nume: **Michael De Santa (Townley)**

Născut: **1960** Ocupație: **Criminal de carieră** Adresă: **Rockford Hills, Los Santos** Familie: **căsătorit, doi copii** Naționalitate: **American** Vehicul: **Tailgater negru, sedan** Afilieri: **Trevor Philips, Franklin Clinton, Lester Crest** Abilitate specială: **Bullet-time cu arme**



Nume: **Trevor Philips (T)**

Născut: **necunoscut** Ocupație: **Traficant și producător de tamfetamină** Adresă: **Sandy Shores** Familie: **mamă, un frate decedat** Naționalitate: **Canadian** Vehicul: **Bodhi roșu, 4X4** Afilieri: **Michael De Santa, Franklin Clinton, Lester Crest** Abilitate specială: **Ignoră temporar durerea și își dublează damage-ul**

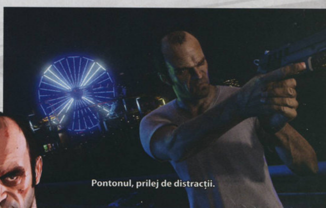


Nume: **Franklin Clinton (Frank, F)**

Născut: **1988** Ocupație: **Recuperator auto, traficant de droguri și arme, hoț de mașini** Adresă: **3671 Whispymound Dr., Vinewood Hills, Los Santos** Familie: **o mătușa, un verișor** Naționalitate: **American** Vehicul: **Bagger verde, Buffalo alb** Afilieri: **Michael De Santa, Trevor Philips, Lester Crest** Animale de companie: **Chop, rotweiller negru** Abilitate specială: **Bullet-time la volan**



Ghici cine vine la cină.



Pontonul, prilej de distracții.



re din serie, unde toată puterea motorului era transmisă prin puntea spate, indiferent de tipul autovehiculului. Deși Michael conduce binișor, Franklin rămâne șoferul expert, în timp ce Trevor zboară cel mai bine. Nivelul abilităților Driving și Flying influențează direct finețea controlului – așa cum Stamina condiționează rezistența sau cum Shooting are un efect asupra preciziei –, însă orice abilitate exersată suficient crește, după modelul întâlnit în Skyrim, legendarul RPG produs de Bethesda. Spre finalul campaniei single, cei trei ar trebui să își maximizeze întreg setul de îndemânări, altminteri nu strică o vizită la poligonul de tragere ori la școala de aviație. Cum indivizii de la Rockstar nu fac lucrurile pe jumătate, GTA5 a primit un ocean superb, navigabil, al cărui abis este recreat în detaliu și poate fi explorat la bordul unui batiscaf. Singurul joc comparabil este Just Cause 2, dar insula Panau nu se apropie de vivacitatea, complexitatea și realismul social capitalist-satiric din Blaine County sau Los Santos. Vă propun un experiment simplu: alocați o zi din joc pentru câteva activități secundare, preferabil cele aflate în jurul locuinței lui Michael. Admirați mai întâi casa impresionantă, urmăriți un desen animat pe ecranul din camera de zi, jucați o partidă de tenis cu Amanda, mergeți la cumpărături, vizionați un film pe marele ecran, înscrieți-vă într-un cult, scoateți mașina la o plimbare până pe malul oceanului, cumpărați un iaht de pe internet și plătiți pentru un salt cu parașuta. Tocmai ați gustat 10% dintr-o zi obișnuită în Los Santos-ul unui hoț ieșit la pensie. Mutați acțiunea în zona lui Trevor, săriți pe prima motocicletă și însoțiți-l pe Cletus la vânătoare, vizitați salonul de tatuaje, apoi barul local și participați în stare de ebrietate la o cursă auto ilegală, cu o mașină furată. Eh, Trevor, Trevor... Ce vreau să spun e că lumea din GTA5 nu devine niciodată plictisitoare, nici măcar după completarea poveștii. Cele mai simpatice/ciudate misiuni sunt denumite Strangers & Freaks și apar marcate pe hartă cu un semn de întrebare. M-am lăsat cuprins de febra teoriilor conspiraționiste căutând componentele unui OZN prăbușit în deșert și m-am amuzat teribil pe seama unei tipe depresive, ce își ineca furia și descurajarea în sport. Mda, America are acest efect asupra unora.



O dimineață ca oricare alta în Los Angeles. Sau era Los Santos...



Apel cu număr necunoscut? Iarăși se ține Lester de prostii.

Jocul unei generații plictisite?

Probabil. Probabil că avem nevoie de un titlu open-world cu protagoniști criminali din cauza plictiselii prezente în viața noastră de zi cu zi. Ar trebui să ne simțim vinovați pentru asta? Nici vorbă. Grand Theft Auto V este primul joc care m-a absorbit în vârtejul hype-ului și nu m-a dezamăgit absolut deloc atunci când a ajuns pe ecran. Producătorii și-au respectat toate promisiunile, ba chiar au livrat mai mult decât speram. Grafica incredibilă – motorizată de engine-ul RAGE –, custcene-urile geniale, vocile actorilor, dimensiunea lumii, acțiunea furioasă și tensiunea jafurilor fac o treabă al dracului de bună când vine vorba de împrăștiat plictiseala. Singurul moment dezgustător se face simțit în timpul misiunii "By The Book", când Trevor torturează fizic un individ neajutorat pentru a obține informații. Problema principală este imposibilitatea de a trece peste sadismul misiunii folosind o soluție alternativă. Jocul te obligă să îi zdrobești genunchii amărâtului imobilizat și să îi scoți dinții pe viu. Înțeleg satira, înțeleg critica adusă torturii, dar nu pot înțelege absența opțiunii "Skip". Până și Call of Duty a priceput că nu oricine se joacă are un stomac de fier. Alți recenzori au considerat de cuviință depunctarea jocului pentru misoginismul exagerat, o trăsătură negativă greu de scos din context atunci când vorbești despre un joc a cărui acțiune se desfășoară în lumea criminală și are ca protagoniști trei bărbați. Dezamăgirea mea a venit din cu totul altă direcție, pe calea undelor. Din nefericire, melodiile și emisiunile radio nu mai sunt la fel de savuroase precum cele din Liberty City, însă muzica originală compensează prin calitatea compoziției. Alchemist, Oh No, Tangerine Dream și Woody Jackson au plăsmuit o coloană sonoră antrenantă, adâncă, puternic influențată de curentul new-retro. Grand Theft Auto V se apropie cu pași hotărâți de un scor perfect și poate că reușea să îl atingă dacă nu strica totul cu problemele componentei online, complet defectă la momentul lansării (01.10.2013). Despre GTA Online și dezastrul ce putea fi evitat cu ușurință vom discuta în altă ediție, într-un alt articol, cu o notă separată la final. Până atunci, atenție la plimbările nocturne prin cartierele Familiilor. Patrula de poliție nu mai trece pe lângă casa lui CJ de foarte mult timp. ▶ **Aidan**



Am uitat cheile înăuntru! Se rezolvă.







VERDICT LEVEL

+
- personaje uimitoare, momente explozive de acțiune nebună la tot pasul
- o lume întreagă, recreată cu fidelitate la sol, în apă și în aer
- nenumărate vehicule, arme, activități și misiuni

–
- mici buguri cauzate de engine, unele amuzante
- componentă online defectă la momentul lansării

PE SCURT

Grand Theft Auto V este unul dintre cele mai bune jocuri din istorie, impunător prin dimensiunea lumii recreate, acțiune, personaje și poveste. Rockstar, mă înclin cu respect.

9

Gen Action-adventure **Producător** Rockstar North **Distribuitor** Rockstar Games **Ofertant** GameShop.ro **Online** rockstargames.com/V

ALTERNATIVA SAINTS ROW IV

Un joc neserios pentru oameni neserioși, sătui de convenții și cutume. Floating boobs, arme excentrice și o poveste mai trăsnită decât zmeul lui Benjamin Franklin. Știați că Benji e singurul individ care nu a avut o funcție prezidențială, dar este prezent pe o bancnotă americană? Pun pariu că Saints Row nu știe asta.

Dragon Comandant de Plai

Divinity Dragon Commander®

Dragonul din Divinity: Dragon Commander este, după cunoștințele mele vaste (și aplicabile în multiple activități din viața reală, altfel nu m-aș fi obosit să le stochez) în domeniul creaturilor mitologice digitalizate, singura șopârlă cu jetpack din universul jocurilor pe calculator. Îmi pare rău că v-am spoilerit jocul în prima frază a articolului, dar, după ce am fost întrebat de mai multe ori ce e Dragon Commander, am descoperit că cea mai eficientă metodă a fost să le răspund oamenilor simplu: e un joc în care controlezi un dragon cu jetpack. Majoritatea n-au mai revenit cu alte întrebări, semn că ori îl joacă și sunt prea ocupați, ori au fost oripilați de imaginea complet nerealistă a unui dragon care scuipă foc din mai mult de un orificiu (acești indivizi deosebit de suspecți nu merită să primească și celelalte bunătăți pe care le oferă Dragon Commander). Cred că am mai văzut stegozauri cu tun, varani cu șenile, tiranozauri cu aruncătoare de flăcări și velociraptori cu ochelari de soare, jeep-uri și macete, dar nu țin minte să mă fi întâlnit până acum cu ditamai dragonul cu reacție. Între noi fie vorba, simpla prezență a jetpack-ului ar fi constituit un motiv serios să vă recomand jocul. Din fericire, nu este singurul. Și nici măcar cel mai important.

Struțosteampunk

Fiindcă meseria mă obligă să fiu ceva mai explicit decât aș fi fost dacă am fi conversat pe messenger sau la o bere, Dragon Commander este un hibrid interesant de RPG și strategie pe ture, condimentat cu mult action și o porție sănătoasă de RTS. Exact genul de struțocămilă care m-a ținut aproape de jocurile pe calculator și m-a ferit de alte activități mult mai lucrative. Da, aveți în față încă o tentativă deosebit de transparentă de a vă spune pentru a mia oară cât de mult îmi plac mie jocurile care reușesc să îmbine elegant mai mult de trei genuri.

Tu ești bastardul unui fost împărat, care acum se odihnește în lumea celor drepți, în ciuda comportamentului său aberant din ultimii ani de domnie. În mod normal, ar fi trebuit să faci ce face un bastard domnesc. Să-ți duci viața liniștit, fără grija tronului, într-un colț uitat de lume și de asasinii tocmiți de succesorul la domnie. Sau de mă-sa. Însă, când urmașii pre[...] bunului împărat se dovedesc a fi o mână de descreierați care au legături puternice cu "undergro-und-ul" panteonului Rivellonian, cineva cu capul pe umeri (și, eventual, o pereche de aripi plus un jetpack tot pe umeri) trebuie să preia hățurile imperiului dezbinat. Acel cineva ești tu, fructul improbabil al iubirii dintre fostul împărat și o fostă dragoniță curioasă. Dacă vreți mai mult, puneți mâna pe joc, căci Maxos, un personaj familiar celor care au jucat Divinity 2, o să vă explice de-a fir a păr toată tărășenia. Interesant es[...]



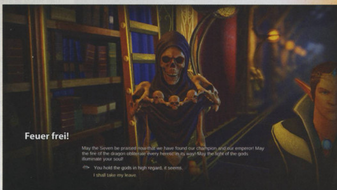
Presa locală. Nu, nu e gravid!



Skill-uri.



că universul Divinity a trecut printr-o revoluție industrială, iar Dragon Commander a căpătat un puternic look și miros de steampunk. Dacă vă întrebați cum s-a ajuns de la fantasy-ul din Divinity 2 la steampunk-ul ostentativ (recunosc și eu, jetpack-ul de pe cocoașa dragonului nu este chiar cea mai subtilă bucățică de tehnologie) din Dragon Commander, explicația e simplă: și-a băgat dracu' coada, dar o să aflați mai multe când veți butona jocul.



Feuer frei!

RPGTBSRTSLOL!

După ce Maxos vă pune în temă cu privire la situația politică a imperiului fărâmițat lăsat în urmă de răposatul împărat, veți intra în pâine. Pâinea fiind campania single ce împrumută forma unui boardgame nu foarte diferit de bătrânul Risk. Dar ceva mai complex. Harta strategică este împărțită în provincii ce generează două resurse: gold și research. Aurul este folosit pentru a cumpăra unități (pe harta strategică), iar research-ul îl puteți investi în cercetarea a noi tipuri de trupeți, upgrade-uri și skill-uri pentru dragon. Scopul, desigur, este eliminarea facțiunii rivale cucerindu-i capitala. Teritoriile neutre sunt cucerite pur și simplu mutând una sau mai multe unități în ele, iar când intrați într-o provincie ocupată de un inamic, are loc o luptă ce va fi "rezolvată" la finalul turei, după ce toți jucătorii și-au terminat mișcările. Luptele pot fi rezolvate automat și aveți dreptul să interveniți doar o singură dată pe tură. Dacă decideți să vă ocupați personal de un conflict, veți fi transportați pe o hartă predefinită unde va trebui să învingeți trupele inamice într-un RTS clasic. Pardon, aproape clasic, căci apar câteva concepte interesante și, în plus, la vreun minut după începerea bătăliei puteți intra în pielea dragonului cu jetpack, alături de care veți semăna haos și deznădejde pe câmpul de luptă. Sau veți muri, dacă antiaerienele inamice sunt cu racheta pe voi și nu v-a dat prin cap să folosiți și armata pe care o aveți în grijă. Nu voi intra foarte mult în detaliu cu privire la bătăliile în timp real, căci, la acest capitol, Dragon Commander ne oferă un RTS clasic, ușor primitiv în comparație cu greii genului. Cu mențiunea că, după cum am pomenit ceva mai sus, belgienii de la Larian au introdus câteva concepte care îl fac ceva mai interesant și îl leagă oarecum de ceea ce se întâmplă pe harta strategică și în interiorul fortăreței zburătoare. În modul RTS, singura resursă este numărul de "recruți". Sunt generați automat cu o frecvență influențată de numărul de Battle Academies construite în anumite puncte predefinite de pe harta tactică. Bătăliile le începeți cu unitățile de pe harta startegică, urmând ca pe parcursul luptei să antrenați noi și noi trupeți pe măsură ce acumulați recruți din populația locală. Partea interesantă e că nu puteți pompa unități la nesfârșit pentru a le înlocui pe cele pierdute, căci, la un moment dat, populația va ajunge la zero. Atunci, jucătorul cu cele mai puține Battle Academies va începe să piardă trupe (care se presupun că dezertează) și, într-un final, va pierde lupta. De asemenea, numărul de trupe prezente la un moment dat pe harta tactică este limitat

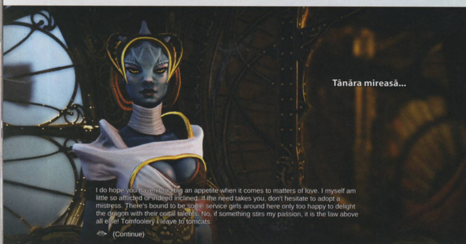


Viitoarele mele moșii.



Autoresolve.

F**k! Eu sunt ăla în roșu...



Tânăra mireasă...

de nivelul de aprobare al populației locale. Așadar, dacă ați supărat ambasadorul unei anumite rase, s-ar putea să aveți de furcă dacă atacați sau sunteți atacat într-o provincie ce aparține respectivei rase.

Secvențele cu dragonul sunt absolut delicioase și pline de acțiune. Din aia bună. La vreo două minute după începerea luptei, spawnați dragonul, pe care îl puteți "construi" (aveți la dispoziție vreo treizeci de skill-uri ce pot fi cercetate, puteți selecta doar nouă sau zece pentru o bătălie) fie pentru suportul trupeților (healing, buff-uri la damage etc., etc.), fie pentru atac direct (preferatul meu, fireball all the way), și purcedeți la acțiunea cea mare. Am câștigat o bătălie pe care autorezolve-ul mi-a dat 2% șanse de victorie. Folosind dragonul, o mână de unități și câteva cărți tactice (ce vă dau anumite bonusuri), am reușit să o câștig în aproximativ 40 de minute. Cuprins de beția succesului, am concluzionat că dragonul este mult prea overpowered și ar putea strica jocul. Ceva mai încolo, când m-am aruncat în luptă cu un singur plan – îi nenorocesc pe toți din înaltul ceriului și nu-mi mai bat capul cu RTS-ul –, am decedat în două minute. Semn că, deși forma de dragon este un bonus imens, va trebui să aveți și un plan de rezervă ce implică folosirea cu cap a unităților din dotare. E foarte plăcut să planezi vigilent deasupra artileriei care toacă antiaerienele inamice, scuipând foc și pucioasă asupra nefericiților care-ți amenință mica armată... A, nu v-am spus nimic de jetpack. Păi, e un fel de NOS pentru dragon, care te ajută să navighezi extrem de rapid între punctele de interes de pe hartă (adică skirmish-urile care ar avea nevoie de intervenția ta discretă).

Diplomație

Când nu vă îndeletniciți cu războiul, veți avea ocazia să interacționați cu diversele personaje pe care le găzduiți în fortăreața zburătoare. Ocazional, diplomații celor cinci rase importante (elfii, dwarfii, oamenii-gușter și nemorții, și imps, nu le pot spune spiriduși că mă bufnește râsul) din Rivellon vin cu diverse propuneri, iar tu, ca un lider bun și înțelept, va trebui să le aprobi sau să le respingi. De exemplu, undeva pe la începutul jocului, reprezentantul nemorților a venit cu ideea să introducă recrutarea obligatorie. În caz că aș fi acceptat propunerea lui, costurile unităților ar fi scăzut cu 20%. Un adevărat chilipir, dar, cum mi-am petrecut studenția ascunzându-mă de armată prin diverse universități, n-am putut fi de acord cu el. Da, știu că e un joc, dar totuși. L-am refuzat. N-a fost prea mulțumit și m-a informat că zeii m-au blestemat (-2 Luck, se pare că norocul contează foarte mult când lăsați luptele în grija AI-ului, dar sună mai bine ZEII TE-AU BLESTEMAT!). Partea bună a lucrurilor este că motivația populației a crescut cu 10% (ceea ce s-ar traduce într-un bonus măricel provenit din nivelul de entrenchment al unităților dintr-o provincie). Bineînțeles că popularitatea mea în rândurile dwarfilor, nemorților și ale imp-ilor a scăzut. În schimb, mă plac elfii. Ca să nu vă chinuiți voi să aflați (nu mai țin minte dacă scria în manual), popularitatea influențează în mod direct suportul oferit de populație în teritoriile ce aparțin unei anumite rase. Suportul la rându-i său influențează numărul de unități pe care le puteți construi într-o bătălie, deci, după cum v-am povestit ceva mai sus, o să aveți ceva de furcă dacă vă războiți într-o provincie a elfilor, iar urecheații vă urăsc de moarte... Evident, deciziile tale nu-i vor mulțumi pe toți, chestiune care-ți va afecta planurile în mod vizibil. Avem, așadar, alegeri și consecințe cu impact observabil asupra jocului. Și a finalului, căci există vreo patru... Iar dacă v-ați săturat de campania single și regulile ei, puteți oricând începe un joc custom unde aveți posibilitatea să tweakuiți câteva dintre regulile care v-au enervat în storyline.

Aaaaaaawww...

La final, voi apela la un clișeu și vă voi spune că Dragon Commander este mai mult decât suma părților sale. Luate separat, porțiunile de TBS, RTS și action nu sunt ceva nemaivăzut, însă împreună alcătuiesc o experiență foarte plăcută și confortabilă. Jocul celor de la Larian nu e exact revoluția pe care o veți aduce în discuție peste zece, cincisprezece ani când veți sta la taclale cu alt amator de entertainment virtual despre istoria jocurilor video și pasiunile voastre din tinerețe, însă pare genul de joc care vă va pune un zâmbet nostalgic și misterios pe față când îi veți auzi numele. Știu că, probabil, a fost "construit" pentru a finanța Divinity: Original Sin (pe care îl aștept cu sufletul la gură), dar, cu riscul de a suna ca o tanti de la cine știe ce emisiune radiofonică de adormit sufletul, se simte pasiunea echipei care s-a ocupat de el. ▶ **cioLAN**

VERDICT LEVEL

\+
- umorul, dragonul
- combinația de genuri
- designul unităților

\-
- documentația lasă puțin de dorit

PE SCURT
RTS, TBS și dragon cu jetpack. Ce v-ați putea dori mai mult?

9

Gen Action, RPG, Strategie **Producător** Larian Studios **Distribuitor** Larian Studios **Ofertant** GamersGate.com **On-Line** divinitydragoncommander.com

CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 8800 GT 512 MB VRAM

ALTERNATIVA MAGIC CARPET 2
Nu prea are legătură cu Dragon Commander, dar, de câte ori pun mâna pe un joc care-mi permite să scuip flăcări în timp ce planez maiestuos peste munți și văi, îmi aduc aminte de Magic Carpet...

BROTHERS
— a Tale of Two Sons —

Basm-a curată!

După sute de jocuri încercate și disecate, după mii de ore în care te-ai gândit la și ai scris despre ele, ajungi, în urma vizionării a doar câteva filmulețe de gameplay, să apreciezi destul de corect pasiunea și dedicația din spatele unui titlu, dacă o să-ți placă sau nu, varietatea gameplay-ului, chiar și adâncimea poveștii. Apoi le pornești și te bucuri când ai avut dreptate, te întristezi când te-ai lăsat păcălit și deschizi ochii mai larg când descoperi mai mult. În ultima perioadă puține titluri m-au mai surprins. Papo & Yo m-a mințit frumos cu povestea și grafica lui, și l-am crezut, dar ce am descoperit a fost mai puțin decât speram. Cu Brothers a fost oarecum invers, încerca să-mi vândă gameplay și aventură, dar din trailere și filmulețe nu a reușit să mă convingă. Presa a reacționat frumos și mulți i-au făcut statuie, așa cum se întâmplă mai mereu cu jocurile indie care încearcă arta cu degetul... dar... în primul rând, jocul nu e chiar indie – sau poate mi-a scăpat mie ceva. Starbreeze este ditamai compania, cu peste 120 de angajați, listată la bursă, cu jocuri serioase și complexe în spate – The Chronicles of Riddick, Payday 2. Poate aici indie înseamnă că banii nu au venit de la un publisher, ci din propriile buzunare, dar, să fim serioși, ar trebui să se facă o distincție între indie - echipă mică de până la 10 oameni împinși de la spate de pasiune și indie - companie care își finanțează singură proiectele, cu angajați. Apoi, nu înțeleg unde au găsit criticii gameplay-ul ăla care i-a dat pe spate. Într-adevăr, jocul inovează prin faptul că poți și trebuie să controlezi două personaje simultan. Pe unul cu maneta din stânga, pe celălalt cu cea din dreapta. Ți se promite un gameplay cooperativ de unul singur de milioane, dar, așa cum am dedus încă din filmulețe, titlul nu livrează. Atât animațiile, cât și puzzle-urile se străduiesc, de multe ori cu pretențiozitate, să te convingă, însă, cu cât experiența ta în ale action-adventure-urilor este mai mare, cu atât o să te lase mai rece. Adică da, big brother ține, de exemplu, scară celui mic, apoi mezinul îi aruncă o sfoară de pe platforma pe care a ajuns, iar tu ești cel care face toate astea să se întâmple. Tu pasezi, tu dai cu capul. Și? Dacă ești un vetera[n] al genului, nu va exista decât un singur moment pe tot parcursul jocului în care te vei bloca. Doar pentru [a] realiza câteva minute (sau ore, dacă ești ghinionist) mai târziu că nu era, de fapt, vina ta. Nu, puzzle-ul nu este unul extraordinar de greu de dovedit, iar soluția nu este nici ea una ascunsă. Rezolvarea se va lăsa așteptată, fiindcă animațiile nerealiste și restrictive, pre[cum] și fundalul ludic recent nu-ți dau în niciun moment de înțeles cum că ai putea să te folosești de viteză pentru a arunca un obiect. Când îți iese, nu po[ți] decât să pufnești într-un râs amar. Unreal Engine 3 permite – așa cum multe echipe mai puțin experimentate ne-au și dovedit – animații și interacțiuni mult mai complexe.

Pe de altă parte, controlul le-a ieșit de milioane ș[i] reușește să te transpună în lumea jocului, în pielea celor doi frați. Deviez un pic. Există un moment incredibi[l] în God of War în care trebuie să strivești ochii unui uria[ș]



apăsând cele două manete ale gamepad-ului. Duritatea momentului nu vine neapărat din şocul vizual, ci din faptul că acţiunea pe care trebuie să o întreprinzi este foarte aproape de cea din realitate. În Brothers veţi roti cele două manete pentru a învârti manivelele, veţi strânge cu putere triger-ele pentru a vă ţine de sfori şi aşa mai departe. În timp, se creează o simbioză între tine şi cei doi fraţi, mijlocită de felul în care îi controlezi/simţi. Nu mai trebuie să spun că atât eu, cât şi jocul, în meniul de start, recomandăm un gamepad. Joaca cu tastatură nu este greoaie sau imposibilă, dar un controler vă va face aventura

Odată ce satul este lăsat în urmă, aventura îşi ia avânt.



Din loc în loc, veţi găsi bănci pe care vă puteţi aşeza. Perspectiva se va schimba pentru a dezvălui locurile pe care urmează să le vizitaţi, de care tocmai aţi trecut sau doar o panoramă frumoasă. Nu le rataţi!

mult mai personală, vibraţiile fiind şi ele foarte bine implementate. Importante chiar, atât din punctul de vedere al imersiunii, cât şi în cadrul poveştii.

La începutul jocului, mi-am notat cum că şi grafica trebuie înjurată niţel. Internetul nu încetează a o ridica în slăvi. Mă întrebam dacă mă jucam acelaşi lucru ca ei şi mă simţeam ca un nebun. Da, este de poveste, dar Brothers este unul dintre acele jocuri în care partea urâtă, ca de plastic, a motorului Unreal îşi arată colţii. Culorile şi texturile nu sunt de calitate, până şi direcţia artistică aleasă era una care mă deranja, părea că vor neapărat să mă convingă că e basm, că e artă. În plus, presupun că faptul că personajele se agaţă în colţuri, dar şi clipping-ul, i-a împins pe producători să rotunjească totul. De la drumuri, stânci şi poduri, totul pare umflat cu pompa. Am ajuns să urăsc adventure-urile care se folosesc de acest procedeu pentru a mă ţine departe de mediul înconjurător. Am impresia că sunt mereu îngrădit, că nu sunt lăsat să experimentez şi, implicit, că sunt forţat să joc fix cum ordonă scenariul. Ceea ce se şi întâmplă – rar, foarte rar, ai cum să deviezi aici de la drumul-destin, împins cu forţa de producători. Prin comparaţie, Papo & Yo, construit tot cu Unreal Engine 3 (repet, de o echipă mult mai mică), este mult mai bun. Texturi de calitate, direcţie artistică ce te lasă din loc în loc cu gura căscată şi loc de gândire şi experimentare – de joacă, cum ar veni.

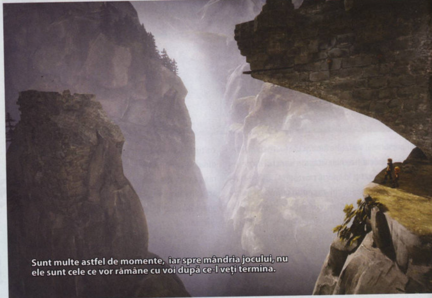
Ce nu ştiam la începutul jocului era faptul că atât producătorii, cât şi internetul, în mare, au făcut o treabă foarte bună, aceea de a nu spoiler-ii povestea. Nu renunţaţi la joc după primul pasaj, aşteptaţi să ieşiţi din sat şi o să vă surprindă. Produsul e prezentat şi vândut prost de echipa de marketing; piatra lui de temelie nu sunt nici pe departe gameplay-ul sau puzzle-urile, ce te izbeşte aici este povestea-aventura şi implicit magicul vizual.



Ca „umplutură", dar şi pentru a mai da puţină savoare gameplay-ului simplificat, din loc în loc veţi găsi oameni cu care puteţi vorbi sau obiecte cu care puteţi interacţiona. Încercaţi-le cu ambii protagonişti, o să vă surprindă plăcut. Sau nu. Cel mic e puţin cu capu'.

Sunt în conflict. Pe de o parte, trebuie să vă conving cum că aventura e de milioane, pe de alta, pentru că jocul este atât de scurt şi dens, nu vreau să vă arăt nimic, vreau să vă las pe voi să-l descoperiţi.

Primul moment care dă de gol faptul că ceva negru, cult, inteligent se ascunde în spatele curcubeului poate fi întrezărit atunci când unul dintre fraţi este mâncat de viu de un câine. Secvenţă care contrastează puternic cu ziua de vară şi atmosfera generală – satul plin de flori pe care tocmai l-ai părăsit. Aici duritatea secvenţei nu este neapărat vizuală, nu-ţi este aruncat în faţă ce se întâmplă, cât psihologică. Cu toţii ştim cât de dure şi sălbatice pot fi aceste animale, e suficient să vezi cum sfâşie prin mişcările specifice ale capului, în timp ce imaginea se face neagră. Pas cu pas, povestea devine din ce în ce mai interesantă, creierele noastre acceptă gameplay-ul simplist şi grafica cu gust de plastic şi totul este susţinut de aventură şi de uimitorul vizual. Sunt în impas, nu vreau să stric nimic din magia descoperirii acestei poveşti, dar în acelaşi timp vreau să dau putere cu un exemplu concret adjectivelor pe care urmează să le aştern. A doua jumătate a jocului este incredibilă, magică, sălbatică, crudă, caldă, cu răsturnări de situaţie. Sunt momente în care rămâi cu gura căscată şi altele în care laşi controler-ul de o parte pentru a absorbi ce tocmai s-a întâmplat. Săriţi la următorul paragraf dacă nu vreţi să ştiţi mai mult de atât. Există, de exemplu, un pasaj în care trebuie să treci de un câmp plin de giganţi, toţi morţi în urma unei bătălii ce tocmai s-a terminat. Acţiunile pe care trebuie să le faci sunt simple, dar de mare efect. Împingi o mână, secer un picior... puterea imaginilor vine şi din faptul că giganţii nu sunt monştri, nu, sunt oameni foarte înalţi, ceea ce face ca totul să fie cât se poate de personal. Într-un fel simţi (sau nu) când tai piciorul unui monstr verde şi în alt fel când piciorul este cât se poate de uman, dar mare cât monitorul... Felul în care au muri dar şi prezentarea artistică, râurile pline de sânge şi faptul că pare că nimeni nu a supravieţuit – ambele ta bere sunt moarte – te lasă paf. Iar secvenţa, deşi una dintre cele mai puternice din punct de vedere vizual,



Sunt multe astfel de momente, iar spre mândria jocului, nu ele sunt cele ce vor rămâne cu voi după ce-l veţi termina.



Frodo, tu eşti? Unde e Gandalf?

Katara, tu ești? Unde e Aang?

Duse sunt vremurile fără griji.

Un puzzle simplu, dar drăguț, stricat de animațiile penibile.

nu e nici pe departe aventura/întâmplarea care te va impresiona cel mai mult. Altele sunt pasajele care îți vor rămâne în minte și la care te vei gândi după ce ai terminat jocul.

Brothers este produs în colaborare cu un cunoscut regizor de film suedez, și se simte. Este o peliculă interactivă. Acum înțeleg perfect de ce au ales să simplifice gameplay-ul: pentru că nu au vrut să sacrifice cursivitatea poveștii. Rămân însă la părerea că în anumite momente prea îți arată ca la proști ce trebuie să faci mai departe – oarecum fără sens, pentru că nu te poți pierde, pasajele sunt delimitate cât se poate de clar. În plus, pe porțiunile mai misterioase jocul ar fi avut de câștigat dacă ne-ar fi lăsat un pic în beznă. Ca entertainment, le-a ieșit perfect, ca joc... Titlul poate fi terminat în 3-4 ore și nici nu-mi pare deosebit de complex în privința construcției – stângăcia animațiilor, dar și bugurile, care sunt convins că au împins o simplificare și mai mare a gameplay-ului, sunt de neiertat. Cât le-ar fi luat să-și joace jocul de 10 ori pentru a (re)descoperi și îndepărta aceste minusuri înainte de lansare? Nimic din toate astea nu va conta însă la final. Brothers este o poveste de povestit. O experiență, nu un joc, pe care o recomand călduros. ▶ ncv

Cooperativ single player în 3.

VERDICT LEVEL



- povestea de povestit, artă cinematografică
- controlul personajelor
- incredibil, magic, sălbatic, cald, crud

- animațiile, câteva bug-uri
- gameplay simplificat
- texturile/grafica puteau fi mai bune

PE SCURT

Ca film-poveste-aventură, extraordinar. Ca joc însă... puzzle-uri prea simple, animații stângace și bug-uri ce puteau fi ușor îndepărtate. Poate și prea scurt.

8.4

Gen Adventure **Producător** Starbreeze Studios
Ofertant store.steampowered.com **On-Line** brothersthegame.com
CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8600 sau HD2600 **Consolă** Xbox 360/PlayStation 3

ALTERNATIVA ICO (PS2, PS3)

Nu vă spun care sunt asemănările dintre titluri, am impresia că o să vă stric din plăcerea descoperirii acestor două povești frumoase. Ico este mai lung și mai joc. De neuitat.

Oswald Mandus sînt eu

Amnesia
A MACHINE FOR PIGS

Trebuie să recunosc de la bun început faptul că sînt un fan al producătorului Frictional Games. Mi-au plăcut foarte mult atît seria Penumbra, cît și Amnesia: The Dark Descent. De fapt, după cum voi încerca să transmit în articolul de față, nu pot spune „mi-au plăcut", ar fi nepotrivit, mai degrabă merge „le-am apreciat". Da, am apreciat foarte mult Penumbra și Amnesia: The Dark Descent, iar asta m-a făcut foarte curios în ceea ce privește următorul titlu din seria Amnesia, anume A Machine for Pigs.

Mai mult decît atît, mi-a atras atenția o prezență neașteptată: The Chinese Room, cei responsabili de apariția deja celebrului titlu Dear Esther, dar și a cîtorva altor moduri interesante, urmau să fie creatorii viitorului Amnesia. Cum ar veni, Frictional Games puneau la dispoziție motorul de dezvoltare a jocului, cel folosit în The Dark Descent, și deveneau și publisheri pentru A Machine for Pigs, dar friiele întregii întreprinderi creative erau lăsate în miinile celor de la The Chinese Room.



Cînd am aflat toate acestea am fost intrigat. Pe de o parte, încă nu jucasem nimic produs de TCR – nici pînă acum, de altfel –, dar auzisem lucruri de bine și foarte bine despre ei. Pe de altă parte, mi se părea că Frictional Games dădeau semne ori că nu mai au suflu în domeniul care i-a consacrat, ori, mult mai important, că au fost seduși de perspectiva unui proiect realizat integral de The Chinese Room, dar asociat cu numele lor – atît pe partea de engine, cît și de publicare. Sincer, acum, după ce am terminat Amnesia: A Machine for Pigs, înclin să cred în varianta seducției.

Mai slab? Mai prost? Mai neinteresant?

Faptul că în A Machine for Pigs este folosit același engine ca și în primul Amnesia pare să fi lăsat urme și în structura sa. Avem o intrigă similară: personajul principal se trezește fără amintiri, pe care și le recapătă treptat, în timp ce coboară, neostenit mînat de către demoni nenumiți, către măruntaiele fetide ale unui construct monstruos. Au dispărut însă din joc elementele de aproximativ survival, adică materialele necesare producerii luminii, cea fără de care în The Dark Descent înnebuneai (erau cumva și niște pilule sau o poțiune pe care o luai ca să-ți calmezi nervii? nu mai țin minte, oricum, în noul Amnesia nu există așa ceva). De altfel, nici întunericul nu mai reprezintă un pericol iminent, o amenințare continuă, deoarece, devreme în joc, găsești o lanternă/lampă, care luminează fără a consuma vreo resursă, ci doar clipind cu dramatic efect la momentul potrivit. Nici în dulapuri nu te mai poți ascunde, și poate că nici nu mai este nevoie, „inamicii" sînt mai puțini, iar întîlnirile cu ei sînt mai degrabă un pretext pentru întreținerea unei stări, decît o componentă cu adevărat operativă în gameplay. Astfel, nici nu este de mirare că, în situația în care ești ucis de unul din aceștia, ești „respawn-at" automat în joc aproximativ în locul în care ai pierit, fără a pierde nimic din posesiunile, dotările sau caracteristicile tale, deoarece nu ai nici unele. Practic, derularea poveștii primează în fața oricăror considerente specifice jocurilor, iar acțiunile tale, morțile tale, deciziile tale, toate acestea nu există cu adevărat în noul Amnesia, doar iluzia lor, perpetuată pentru a te ține în fața ecranului, pe tine, cea mai importantă piesă a acestui pseudojoc: tu, cel care trebuie să-l simtă, să-l înțeleagă, să-l trăiască.

Citind aceste rînduri, ați fi înclinați să ziceți – așa cum au făcut-o atît de mulți, iar internetul este plin de interesantele lor opinii negative – că A Machine for Pigs este mai slab, mai prost, mai neinteresant decît The Dark Descent. Ați putea avea dreptate. Dar, înainte de a avea dreptate, ascultați-mă și pe mine. Vă voi spune, încercînd să nu produc spoilere prea multe și prea explicite, cum am simțit și înțeles eu A Machine for Pigs. Cele ce urmează sînt, deci, rezultatul unor experiențe și viziuni profund personale, pe care nu încerc să vi le impun, ci numai să vi le transmit.

Colateral

Ați observat, poate, că nu am prezentat povestea jocului în al doilea capitol al acestui articol, așa cum o fac de obicei – da, știu, sînt previzibil, iar inventivitatea în scriitură este ultima din calitățile mele, atît de puține și acelea. Obișnuiesc să deșert cît mai în fruntea articolelor mele polologhia despre story, în bună măsură pentru că nu știu cum să scap mai repede de ea și să o dau din calea avîntului meu de recenzor, pentru că, de atîtea ori, povestea chiar îmi stă în cale și în timp ce mă joc.

De data aceasta însă, am dat peste un caz care cere o altă abordare. De fapt, nu o cere, ci o impune fără



drept de apel. Pentru că jocul în sine este, pînă la urmă, o poveste în derulare. Și, aparent, numai atît. Tocmai această aparență face imperios necesară o discuție ce vă va părea întîi colaterală. Nu este, veți vedea de ce.

Genul horror este mult mai vechi decît ați crede cei mai mulți dintre voi. Practic, în documentele scrise – la început pe piatră și tăblițe de lut –, ororile aranjate frumos într-un fir epic, într-o narațiune, sînt cuprinse în cărțile morților din diverse culturi. Probabil cea mai cunoscută astfel de Carte a Morților este cea egipteană, dar, în forme variate și multiple, regăsim această „temă" dezvoltată în numeroase alte spații geografice și timpuri istorice, de la Americi, la Orientul Mijlociu, apoi pînă la Indus și Tibet.

În astfel de cărți, drumul sufletului celui decedat este presărat cu primejdii cumplite. Mortul va întîlni Dincolo monștri pe care Cărțile cu pricina se străduiesc fără nici o reținere de imaginație și limbaj să-i facă cît mai respingători. Excrementele, eviscerările, diformitățile de tot felul, viciile aduse la viață și la extrem în ființe care vor să-ți facă și să-ți dreagă sub imperiul lor, moartea sub chipurile ei cele mai cumplite, putreziciunea, canibalismul, dezmembrarea, pierderea a tot ceea ce ești, iar după chinuri cumplite suferite dacă ajungi victima unor asemenea locuitori ai tărîmurilor morții, aneantizarea completă, pierderea sufletului... sau, un nou set de torturi. Pentru eternitate.

Există însă speranță. În mijlocul acestei orori, repet, bogat și expresiv descrise de Cărțile Morților, există posibilitatea de a te salva. De cele mai multe ori este vorba de a cunoaște parole, replici, gesturi și obiecte magice, care pot fi folosite pentru a păcăli, îndepărta sau îndupleca toți acești monștri, care, în fond, sînt gardieni ai porților ce deschid, pentru cunoscător, calea către Mîntuire/Paradis/Oviațămaibunăîntr-uncîmpplindeflorifrumosmirositoare/etc.

Este posibil ca, mai tîrziu în timp, textele gnosticilor să se fi inspirat din Cărțile Morților. Dar, ce sînt acești gnostici? Well, voi da o explicație care va face să cadă orice fir de păr de pe trupul unui specialist în istoria religiilor, dar, na, trebuie să simplific lucrurile aici sau nu voi mai fi înțeles chiar deloc. Gnosticii sînt oameni care cred că Mîntuirea, Desăvîrșirea, Absolutul, YouNameIt, se pot obține prin cunoaștere. Adică, dacă deții informațiile necesare, poți ajunge la Cer, ba chiar și dincolo de el.

Este necesar a specifica aici faptul că respectiva cunoaștere acoperă un spectru uluitor de larg al felului în care este dobîndită – gnosticismul este una din cele mai fertile și variate suite de credințe și practici religioase, o definiție simplă sau o rețetă de înțelegere nu pot fi aplicate în studiul (sau practica) gnosticismului.

O întreagă cultură a tehnicilor de memorare și vizualizare interioară s-a dezvoltat de aici, căci era necesar să cunoști, în primul rînd, numele entităților care păzeau căile de acces către Dumnezeu, dar și geografia acelor căi. Pe bune, acum, nu vă imaginați ce știință vastă a felului în care este construită Lumea de Dincolo era necesară din perspectiva unora dintre gnostici, pentru a accede la lăcașul suprem al divinității. Multe lucruri trebuiau învățate pe de rost – mai ales nume, multe nume. A cunoaște numele unei ființe înseamnă a avea putere asupra ei. Numele, numele secret, acel nume care este ascuns profanilor, neinițiaților.

Și nu era spaimă mai mare decît aceea de a ajunge în locurile de după moarte, fără a putea da un nume ororii ce stă paznic între tine și Cel de Sus. Căci, fie paznicul acesta chiar și înger, are două naturi pentru cel care îl privește: una teribilă, distrugătoare, pedepsitoare, iar cealaltă luminoasă, blîndă, primitoare, înțelegătoare. În ce privește natura teribilă, atît textele unora dintre gnostici, cît și ale celorlalți vorbitori despre tărîmul morților, nu fac economie de imaginație și limbaj în a descrie oroarea inspirată de aceleași, eterne, diformități, patimi devastatoare, torturi cumplite, mirosuri oribile etcetcetc

Lucrurile încep să se lege

Dar unde vreau să ajung cu asta? Păi, înainte de toate, vreau să vă arăt cît de vechi este genul narativ de oroare, cam pe unde putem căuta rădăcinile lui. Iar apoi, să vă sugerez cît de mult seamănă toate acestea cu deloc puține din jocuri... Pentru a reveni, apoi, la povestea din Amnesia: A Machine for Pigs.

Care poveste este extrem de iscusit istorisită. Da, da, deși la început poate fi enervantă lipsa de coerență și de informații relevante, treptat se insinuează senzația că înțelegi, măcar parțial, ceva. Construcția, însă, a structurii epice, a explicațiilor, a legăturilor logice, este lacunară. Lacunară, dar nu deficitară, pentru că, pînă la urmă, nici nu ai nevoie de ceea ce nu ți se dă mură-n gură. Este suficientă aluzia, este cuprinzătoare senzația oferită de poveste, așa cum aceasta, repet, lacunar, se dezvoltă din textele găsite prin diverse locuri, din

conversațiile înregistrate pe gramofoanele împrăștiate (ilogic și nejustificat) prin joc, din discuțiile extrem de scurte avute la telefon cu un partener necunoscut. Și, evident, din textele – cu vădit caracter poetic – afișate în ecranele de încărcare dintre „niveluri".

De altfel, în ce privește povestea, aici am găsit singurul păcat, deși acesta este doar aparent, inconsistent. M-a iritat faptul că autorul textelor a ignorat complet un aspect important: o bună parte din citi... ăăă... jucătorii săi nu sînt cunoscători de subtilitate ai limbii engleze. Din nefericire, m-am izbit în cîteva locuri de bariera de limbă, ce m-a făcut uneori să nu pot prinde sensuri, să asimilez indicii, să trăiesc vibrația poetică veritabilă, neîndoielnică, a textelor din ecranele de încărcare.

În ansamblu, trebuie spus, totuși, povestea și cele ce se întîmplă în „lumea" din A Machine for Pigs nu au o logică, o structură funcțională după legile și accepția tărîmului nostru, după mecanica realității comune. Dacă gîndiți însă spațiul de desfășurare al „acțiunii" din acest Amnesia ca fiind cel pe care îl găsim în Cărțile Morților, în texte gnostice... deodată, lucrurile încep să se lege.

Spoiler? Poate, nițel

Deci, avem un personaj care se trezește fără de amintiri într-un pat înconjurat de o cușcă ferecată. La trezire, cineva nevăzut deschide cușca, lăsîndu-i loc de scăpare. Apoi, pe parcursul întregii „aventuri" din joc, există o prezență precursoare, acel cineva care operează invizibil, pe urmele căruia vine personajul nostru, făcînd sau desfăcînd cele lăsate în urma sa de cel care l-a precedat. Ba chiar, blocat într-o groapă, fără putință de scăpare, eroul jocului este salvat de o scară coborîtă nu se știe cum și de cine.

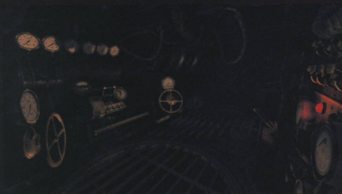


Fără îndoială, vom afla cine este misteriosul personaj antemergător, dar ar fi un spoiler prea mare să vi-l spun acum. Sau poate că nu, mai ales că bănuiala se înfiripă repede. Dar înțelegerea construcției acestui titlu, în profunzimea sa, depinde de atingerea aici a subiectului personajului nevăzut. Și poate că asta este mai important decît un spoiler. De aceea mă voi folosi de acest element al jocului în dezghiocarea adevăratei naturi a acestuia, așa cum o bănuiesc eu a fi. Este de preferat ca, de acum încolo în lectura acestui articol, să fiți ori dintre cei care au terminat A Machine for Pigs, ori dintre cei

care nu au sub nici o formă de gînd să-l joace – pentru că aceștia din urmă ar putea beneficia de interesul trezit de spoilereala mea pentru a-l încerca. Mă voi strădui, totuși, să fiu moderat în dezvăluire.

„Lăsați..."

Există o minciună cu care sîntem deja atît de obișnuiți încît nici măcar nu o mai punem în discuție, o luăm ca atare, pe nemestecate, pe negîndite, pe nerostite. Este vorba despre înscrisul pe care Dante îl pune pe frontispiciul intrării în Infern: „Lăsați orice speranță, voi, cei care intrați". Aceasta ar fi sinteza baubaului colportat de monoteismele care s-au cronicizat de ceva milenii încoace. Aceea că, dacă nu respecți un set de reguli, cazi în păcate capitale, pentru care nu există iertare, ci doar damnațiunea – despre care nu este clar dacă va consta într-o eternitate de torturi în Iad sau într-o perioadă de astfel de intense neplăceri terminată abrupt cu Judecata de la capătul Timpului și moartea, de data asta pe bune, completă, fără putință de Înviere.



Make me clean Mandus, that my thoughts and words can unfouled be.

Stați liniștiți, chiar Christos a dat niște hinturi, care nu știu cum au cam scăpat necenzurate (dar bine deformate) prin Noul Testament, cum că lucrurile nu stau chiar așa de grav. Biserica a uzurpat însă dreptul la afișaj pe fațada Infernului, punînd în mîna lui Dante un spray cu vopsea și oferindu-i ocazia să se desfășoare nestingherit în locație, pentru a produce acel grafitti sinistru - „Lăsați orice speranță...". Totul spre folosul unei propagande pe care, deja, cei ca mine o știm din toate unghiurile, pe toate fețele, în toate epocile și spațiile – pentru că am apucat să privim poarta Iadului și din partea pe care nu scrie nimic.

(Mică paranteză. Să dăm totuși, credit, iscusinței certe și subtilității indubitabile a lui Dante: textul cu pricina era, după toate probabilitățile, inscripționat cu fum întunecat chiar de către Diavol, ce a spurcat astfel poarta înălțată de Divinitate, pervertindu-i aparența funcției, a rolului său inițial, real și etern. Ce mincinos, ce iluzionist, ce izvoritor al decepției și înșelăciunii este mai mare decît însuși Satan? Răspunsul la întrebarea mea retorică face din inscripția cu pricina o păcăleală pe fațadă și din Dante un foarte bine disimulat dizident...)

Dar aceeași Biserică, atentă la sensibilitățile păturii intelectuale și la exercițiile de logică de care mințile luminate erau capabile, a considerat că acestea ar genera atît de multe motive de excomunicare și condamnare la arderea pe rug, încît s-ar goli Europa de orice altceva decît de țărani cu torțe și nobili cu rășini în cap – well, un amestec extrem de combustibil, nu-i așa? Astfel că a decis să facă anumite concesii inteligenției vremii și a admis existența Limbului și a Purgatoriului. Limbul era un fel de anticameră a Infernului: un loc în care cei vrednici, dar care au avut ghinionul să trăiască înainte de apariția creștinismului, pot să stea o vreme, să-și răscumpere proasta sincronizare a propriei nașteri cu prima ediție a Crăciunului și să învie la Judecata de Apoi. Pentru că era păcat ca figuri ilustre ale antichității, ce i-au influențat inclusiv pe Sfinții Părinți și pe inspirații teologi ai creștinismului, să fie considerate damnate fără de speranță – era și o mare problemă cu confrații contemporani ai gînditorilor păgîni din trecut.

Pe de altă parte, Purgatoriul era o anticameră a Paradisului pentru creștinii cu păcate necapitale, precum lenea, trufia, indiferența ș.a.m.d. Acolo, prin diverse suferințe trecuți, morții erau purificați pentru a pătrunde în Paradis. Memoria nu mă ajută în acest moment, dar, parcă și copiii morți nebotezați ajungeau în Purgatoriu.

Limbul și Purgatoriul – pentru a nu complica lucrurile – vor fi referite de mine în continuare unificat: Purgatoriu.



The good old Hell

Să nu ne lăsăm însă păcăliți de inventivitatea luxuriantă, inteligentă și sordidă a Bisericilor – în pofida tuturor acestor simpatice fandoseli, nu se poate șterge ceva foarte important, anume ireductibilitatea pedepsei pentru păcatele capitale, ce constă în eterna damnare, fără speranță.

Să facem un recurs la trecut. Păi, hm, multe din ladurile credințelor străvechi nu erau tocmai un loc de tortură finală fără de sfîrșit, ci, mai degrabă, un spațiu al ispășirii vremelnice, mai mult sau mai puțin îndelungate, în funcție de cît timp era necesar pentru ca împricinatul să ajungă la căință, la regretarea sinceră a faptelor comise – dintre care urinatul din picioare și căsătoria cu o altă femeie decît sora ta erau, poate, cele mai nasoale, prin spațiul în care acum se află Iranul și Irakul.

Ba, mai mult, chiar și pedeapsa cea mai rea nu era moartea/tortura veșnică, ci eterna reîntoarcere în Lume, în această Vale a Plîngerii în care ne tîrîm sufletele de care este agățată carnea noastră păcătoasă, plină de dorințe și neîmpliniri, suferință etcetcetc. Da, da, să nu uităm de Roata Karmică, de hinduism, de budism, de o căpiță întreagă de alte credințe, religii și filosofii...

Deci, nici vorbă de „Lăsați orice speranță..." După deces survine, pentru cei mai mulți dintre noi, o stare de căutare, suprapusă peste o confruntare cu propriile temeri, generate de ceea ce noi resimțim ca păcate, nedreptăți, răutăți comise în timpul vieții. Așa spun Cărțile Morților din atîtea și atîtea religii, credințe, filosofii...

Pe noi însă ne interesează aici unul din modelele de funcționare, foarte răspîndite, dealtfel, ale unui astfel de Iad-Purgatoriu. Este vorba de un mecanism care aduce cu osînda lui Sisif – aceea de a relua mereu împingerea unui bolovan pe o pantă. Practic, sufletul tău este pus să refacă aceeași rutină, aceleași acțiuni, pînă cînd se leapădă, prin regret, prin căință, de greutatea pe care și-a pus-o singur în față, la împins: cea a propriilor păcate, cea a lucrurilor pe care tu le consideri rele pînă dincolo de izbăvire, fără de posibilă ispășire care să te salveze, care să te facă să te simți din nou curat, capabil de a „păși" mai departe, către o altă natură a existenței.

Viceversa

Ce șanse la salvare mai are un om care nu se poate ierta? Ce speranță mai există pentru un om care descoperă că el însuși este tot ceea ce poate detesta mai mult? Cine îi va indica ieșirea din labirint unui om pentru care ghemul pe care îl ține în mînă nu e făcut din firul Ariadnei, ci dintr-un lung șir de oribilități pe care, dacă începe să-l desfășoare pentru a se sluji de el ca ghid, nu va sfîrși decît prin a se întoarce, mereu și mereu, la centrul tuturor suferințelor, în inima durerii fără de sfîrșit la care îl condamnă propria conștiință deșteptată. Și neîndurătoare.

Aceasta este tema fundamentală a primului Amnesia, The Dark Descent. Dar, acolo, atît povestea, cît și curgerea întregului joc urmăresc o construcție riguroasă, creatorul de la Frictional Games face tot posibilul ca în logica acțiunii să nu existe hiaturi, ba chiar face apel la locuri comune ale culturii și literaturii anume pentru a ne acomoda fără cusur cu mizanscena, personajele și deznodămîntul poveștii.

MANDUS PROCESSING COMPANY

Nimic nu este mai pe dos decît ceea ce găsești în A Machine for Pigs... Abordarea celor de la The Chinese Room este cu totul alta, chiar dacă tema, din nou, fundamental, rămîne aceeași. Povestea, personajele, decorul în sine, prezintă multiple goluri de continuitate, de logică, lipsesc hălci întregi de date asupra a tot și toate. Inconsistențele dramatice, licențele poetice trimit către o multitudine de spații și timpuri, atît cultural, cît și ca aparentă accepțiune și înțelegere a faptelor, locurilor, contextului istoric. Totul arată ca o incolăcire înșelătoare a fantasticului realizată pe o coloană ce nu pare să susțină nimic altceva decît talentul artistic al creatorului său.

Asta am simțit o bună parte din joc, pînă aproape de sfîrșit, cînd am fost, pînă la urmă, atins de revelație, ca să zic așa. Atunci, spre final, mintea mea a adunat toate fragmentele și firimiturile de informație, a refuzat să aplice asupra lor o matrice logică de raționament pornind de la modelele clasice din universul jucătoricesc contemporan și a sesizat cu stupoare că totul devine limpede: sînt într-un Purgatoriu.

Alegoria

Poate că personajul central din A Machine for Pigs nu este, fizic, mort, dar mintea lui se află, cu siguranță, dincolo de viață. Se află într-un loc în care se zbate între amintiri atît de cumplite încît le blochează cu insistență și eficacitate mereu, la începutul buclei în care își reia drumul către gnoză, către cunoaștere, către aflarea numelui monstruozității puse gardian la poarta către salvare. Treptat, în fiecare din aceste bucle, amintirile revin, tot mai puternice, atît de puternice, încît ajung devastatoare, incapacitînd pe cel care este, astfel, condamnat să reia bucla la care se damnează singur, iar și iar.

Tot ceea ce vede mintea personajului este o alegorie, o metaforă, o parabolă ce conține esența faptelor din trecut ce îl torturează în prezentul fără sfîrșit. Toate – locuri, personaje, texte, indicii – sînt reprezentări ale unui fond originar de întîmplări, de răutăți, de neglijențe, de păcate, ce iau chipuri noi, monstruoase. Da, poate că Oswald Mandus, eroul principal, a fost un industriaș ce a stăpînit un imperiu al măcelarilor din inima Londrei și da, poate că este vorba de Londra de la 1899 și da, poate că Mandus a folosit forța de muncă ieftină a minorilor orfani, pe care i-a lăsat să moară, să sufere, să se preschimbe în sclavi. Doar sînt atîtea indicii în joc: inscripții, texte, înregistrări – „dirty little rats", „there's more where they came from"...

Și de unde au venit? Din orfelinate, de pe străzile murdare, din mizerie. Folosiți apoi la munci grele, tratați fără milă, fără nici un pic de grijă pentru siguranța lor, pentru demnitatea lor, pentru viața lor.

Toate s-au preschimbat în mintea lui Mandus într-o alegorie a unei mașini infernale, pusă în mișcare de o ireductibilă senzație de vinovăție, mașină în care se pot ușor regăsi elemente atît ale tehnologiei aflate în plin avînt la sfîrșitul secolului al XIX-lea, cît și ale deficiențelor de etică specifice unei societăți care nu a evoluat pe măsura unel-telor pe care acea tehnologie i le-a pus în mîini. Acolo, în sufletul nepieritor al personajului, și-a găsit loc, treptat, revelația adusă de propria conștiință. Implozia acesteia a născut monstrul necunoscut, stăpîn al unei părți a Tărîmului Morților, sursă a ororilor care o populează, și pe care Oswald Mandus trebuie să ajungă să îl privească în față, să-i spună numele și să pășească dincolo de el.



Ce am mai înțeles

Primul indiciu că am de a face cu reprezentarea unei experiențe pe Tărîmul Morților a fost faptul că nu pot acționa cu adevărat asupra a ceea ce se află în jurul meu, cu excepția obiectelor inanimate – puține și acelea. În A Machine for Pigs nu poți ucide monștrii care te pun în pericol, nu ai nici o putere asupra lor, nu ești în posesia unor arme. Da, căci nu poți face să dispară ceva pus acolo de o Putere aflată mult dincolo de capacitatea ta de înțelegere, de percepție, de acțiune – în Cărțile Morților, sufletul nu are altă armă decît cunoașterea, în rest este slab, despuiat de orice atribute ale puterii, de orice pîrghii de acțiune directă. În unele Cărți ale Morților poți face să dispară astfel de monștri numai sesizînd natura lor iluzorie, faptul că sînt un produs al imaginației, ba chiar așa este însăși moartea ta, sau întreaga ta existență... Nici în A Machine for Pigs nu poți muri „de tot", iluzia este funcțională și în acest caz.

Dar indiciul care m-a împins aproape fără să vreau în direcția înțelegerii noului Amnesia din perspectiva sufletului aflat într-un Infern-Purgatoriu a fost felul în care este reprezentată Londra în A Machine for Pigs. Spre deosebire de The Dark Descent, în care exterioarele erau vizibile numai prin ferestre, din interior, de data aceasta există secțiuni aproape consistente ale nivelurilor care se află afară, în aer liber. Acolo am văzut un fel de pod imens, cu bolți inimaginabil de mari, la 1899 sau acum, răsucit pe deasupra Londrei. „This isn't right!", mi-am spus, și acest detaliu aberant mi-a dat baza pe care am înțeles, în sfîrșit, totul.

Am înțeles și că A Machine for Pigs are o problemă. A fost lansat pe piață ca un horror, ca un demn urmaș al horror-ului cel mai apreciat al ultimilor ani. De altfel, de asta m-a convins chiar felul în care vorbește despre A Machine for Pigs, în cîteva interviuri, omul din spatele Frictional Games – forgot his name, damn it: precum un salesman care încearcă să vîndă jocul cel nou asigurîndu-ne că are toate elementele de spaimă, suspense și oroare ale predecesorului său de succes.

Or, să nu uităm ce febră a clipurilor cu behăituri înspăimîntate a declanșat pe youtube Amnesia: The Dark Descent. De altfel, unul din oamenii care a profitat cel mai mult de prostia antropoizilor online, PewDiePie, își afirmă la începutul letsplay-ului de A Machine for Pigs recunoștința pentru primul Amnesia, cel care l-a făcut să devină celebru online cu zbieretele sale horrorifice de simpatic imberb imbecil. Și sînt nenumărate clone de PewDiePie... atîția cretini care se filmează țipînd care mai de care mai creativ sub influența, chipurile, unei genuine și spontane înspăimîntări.

Toate acestea sînt handicapuri majore ale A Machine for Pigs în calea receptării de către cei cărora li se adresează. Există deja o cultură a behăielilor, ce formează un public și influențează așteptările acestuia de la genul ororii „amneziace".

Horror nu este porcul

Da, noul Amnesia este un horror, dar nu cel pe care îl așteptau mulțimile. Este un horror pentru cei care pot să-i recepteze adevăratele dimensiuni, adevărata miză: salvarea unui suflet care nu vrea să-și mai ofere nici o șansă la mîntuire și care, treptat, trebuie să își dea seama cine a scris pe poarta Iadului „lăsați orice speranță...".



Original_Sound_Track = A_Machine_for_Pigs / 2

Trebuie să o spun aici și să insist: un procent de aproximativ 50% din experiența mea în A Machine for Pigs a fost generat de muzica acestui titlu. În timp ce parcurgeam A Machine for Pigs eram absolut uimit de ceea ce auzeam. Într-un loc îmi spuneam: „aha, aici au luat ceva de la un compozitor aproape modern, educat muzical în Austria – trebuie să fie vreunul serios influențat de Gustav Mahler & alikes". De altfel, acea bucată a imprimat în mine una din cele mai puternice trăiri pe care mi le-a dat vreodată un joc. E un fel de Kyrie Eleison modern, uluitor, fascinant. În altă parte: „îhî, cineva a emulat un baroc ușor modernizat, aroma postbachiană este cel puțin dominantă". Pentru ca sunetul unei teme de clară sorginte englezească, ce-și filtra originea populară printr-un manierism victorian, să mă facă să zic: „băi, pe englezii ăștia îi ghicești foarte ușor, toată muzica lor a rămas la fel pînă cînd afroamericanii și-au facut milă de ei și le-au dat ocazia să construiască un Imperiu muzical." Constant însă, de-a lungul A Machine for Pigs, se aude o muzică mai degrabă abstractă, cu elemente de muzică concretă, extrem de expresivă, ce lucrează impecabil alături de grafică și poveste, pentru a oferi o experiență pe care, eu unul, nu mai pot să o uit.



Importantă în această realizare deosebită este și calitatea vocilor și a producției materialului sonor, trebuie menționate neapărat și acestea.

Ei bine, coloana sonoră este opera – sau mai degrabă capodopera – unei doamne, Jessica Curry, care este chiar soția lui Dan Pinchbeck, omul care a creat The Chinese Room și se află în spatele noului Amnesia, în partea de story și de concept. Sub puternica impresie a muzicii, după ce am citit în genericul final al jocului numele Jessicăi Curry, am început o căutare febrilă pe net. După ce am aflat că este responsabilă și pentru coloana sonoră a Dear Esther (trebuie neapărat să joc și acest titlu), am dat de pagina personală a compozitoarei, unde am găsit mostre ale activității sale artistice impresionante – proiectele sale, conceptele care le stau la bază, sînt o dovadă a faptului că personalitatea creatoarei Jessica Curry este nu doar complexă, dar și promițătoare pentru viitoarele sale întreprinderi muzicale, de care sper că vom mai avea parte în lumea jocurilor.

Tot căutarea mea pe net m-a adus la pagina unui radio online, minnesota.publicradio.org, unde am găsit un interviu foarte interesant cu Jessica Curry. Vă spun sincer, cînd am aflat că impresiile mele despre muzică, așa cum mi le-am format în timpul jocului, sînt corecte, am avut un moment de mîndrie, însă scurt, foarte scurt. Mergeți la adresa respectivă și scrieți numele compozitoarei în căsuța Search a postului de radio. Probabil că primul rezultat este chiar interviul de care vă vorbesc.

Trebuie să vă mărturisesc aici un lucru. De la Thief 1 și 2 încoace, coloana sonoră a unui joc nu m-a mai făcut să simt atît de puternic o stare anume, specifică, precum cea creată de A Machine for Pigs. Este interesant cum și atunci era vorba tot de un cuplu, implicat atît în story, cît și în muzică: Terry Brosius și Eric Brosius. De altfel, idee la care a consonat cu mine și cioLAN, dacă este să-mi imaginez pe cineva care să creeze un Thief nou, impecabil, ar fi The Chinese Room. De nenumărate ori, ascuns în umbrele mașinii pentru porci, mi-am spus, cu nebunească speranță: „Doamne care ești în Ceruri, te rog, ascultă ruga mea ca oamenii ăștia să facă un Thief, pretty pls!!!"

Pe scurt, avem aici material solid de „Coloana sonoră a anului 2013".

În imagine apar Jessica Curry și Dan Pinchbeck. O familie ale cărei talente (btw, Oscar Pinchbeck, fiul, cîntă pe coloana sonoră a jocului) au contribuit atît de mult la ceea ce este A Machine for Pigs. Mulțumesc aici încă o dată Jessicăi Curry, care a avut deosebita amabilitate de a răspunde prompt mesajului în care îi ceream o poză anume pentru revista noastră, în care să apară alături de soțul dînsei.



online: jessicacurry.co.uk

și să vrea să șteargă cuvintele mincinoase. Horror nu este porcul, horror nu este efectul sonor, horror nu este faptul că poți muri în joc, horror nu este întunericul făuritor de fantasme, ci revelația faptului că te afli într-o reprezentare foarte apropiată de ceea ce vei întîlni tu însuți Dincolo. Cu toții vom muri, iar cei mai mulți vom vizita astfel de purgatorii, în care alegorii ale faptelor și gîndurilor care ne împovărează ne vor chinui, iarăși și iarăși. Ne vom putea salva?

A Machine for Pigs este o Comedie, divină pentru că este universală, o Divină Comedie exprimată cu mijloacele timpului nostru, dar cu sensibilitatea și inteligența creatoare dăruite de Dumnezeu acelor semeni ai noștri care ne-au ajutat mereu, de-a lungul veacurilor, să visăm la o izbăvire.

Eu nu pot să behăi histrionic în fața acestei revelații, sperînd la cît mai multe clicuri și subscripții. Ca întotdeauna, oroarea nu îmi trezește nici o spaimă, ci numai durere. Durere în fața suferinței, poate a mea, poate a tuturor. Durere și compasiune. Și o nesfîrșită dorință de a înțelege.

Eroul din A Machine for Pigs este unul exemplar, aproape arhetipal. El poate fi cel care a trimis copii la moarte, a trimis tineri pe front, a trimis oameni în fața plutonului de execuție, în gulaguri, în lagăre de concentrare, în pușcării, în cîmpiile ucigașe. El poți fi tu, acela din trecutul sufletului tău, pe care nu ți-l amintești sau nu vrei să ți-l amintești, cel care a trăit nenumărate șiruri de vieți în care ai urît, ai ucis, ai violat, ai fost indiferent, ai vrut și nu ai putut, ai uitat și ai suferit, ai iubit și ai lăsat, ai murit. Din nou adus la viață, pus în fața acelorași situații, acelorași oameni, acelorași patimi, cum te vei comporta? Cine vei fi de data asta? Te vei salva? Ceva din cel care ai fost te va ajuta să devii altul?

Înțelegi că aceasta este adevărata miză, adevărata oroare? Să te afli sub acest soare, sub acest cer, pe acest Pămînt, consumat fără istov de dorința devastatoare de a afla numele celui care stă, strașnică strajă, între tine și Mîntuire?

Și totuși, cei mai mulți vor aștepta ca taraful să cînte înspăimîntător, la comandă, pentru ca apoi, după ce va emite terifiat un cor de zbierete dublate de zîmbete satisfăcute, publicul consumator să tragă o flegmă groasă pe bancnota pe care o va lipi cu generozitate pe fruntea imaculată a lăutarului virtuoz Ion Orroriu.

Iar din A Machine for Pigs, dezamăgiți, vag derutați, nu vor înțelege nimic.

Cartea Morților este vie

Se poate aduce noului Amnesia reproșul că nu este un joc, ci, mai degrabă, o poveste oarecum interactivă. Hmm, deși aș avea tendința, în primă instanță, să dau dreptate acestui punct de vedere, tocmai asemănarea pînă la identitate dintre diversele Cărți ale Morților și A Machine for Pigs mă face să descopăr că un fir deja despicat în patru necesită o riguroasă continuare a operațiunii – 16 este un număr suficient de rotund?

Vedeți voi, Cărțile Morților vin cu un model exemplar al parcursului sufletului omului, după trecerea în neființă a fizicului său. Un model care conține o alegorie aproape fixă, imuabilă, a experiențelor omului din timpul vieții acestuia. Această alegorie, dublată de un rețetar de acțiuni și „ingrediente" ale cunoașterii necesare pentru trecerea mai departe a sufletului, este, însă, suficient de universală în esența ei pentru a fi valabilă pentru toți oamenii ce provin din mediul/spațiul/timpul cultural în care a fost generată respectiva Carte a Morților.

Atunci, dată fiind varietatea de conținut a diverselor astfel de Cărți provenite din medii/spații/timpuri diferite, intrebarea care se pune firesc este: care are dreptate? Adică, este vreuna din ele descrierea corectă a experiențelor de după moarte? Răspunsul la această întrebare ne îndreaptă tocmai spre discuția despre natura de joc sau de poveste interactivă a noului Amnesia: nu contează apropierea unei Cărți a Morților de un presupus adevăr al destinului postmortem al sufletului, ci faptul că omul din vremea acelei Cărți, cunoscînd-o, de cele mai multe ori memorînd-o cu rigurozitate, și-a imprimat asupra experiențelor sale de după moarte tocmai pecetea, modelul, pattern-ul alegoric familar al respectivei Cărți.

Altfel spus, nu el va trăi acele întîmplări de pe Tărîmul Morții, ci Cartea le va trăi prin el. Nu el va trăi ce spune Cartea, ci Cartea se va folosi de el, de resorturile și construcția lui interioară (la care a participat), pentru a-și pune în scenă propriul conținut, îmbogățit însă cu multe elemente specifice, profund personale, ce definesc personalitatea celui dispărut dintre vii.

Este exact situația în care nu tu joci jocul, ci jocul te joacă pe tine. Alegorie adusă la zi a Lumii, propunînd un pattern familiar fiecăruia dintre noi, interactivă numai atît cît este necesar pentru a fi funcțională, A Machine for Pigs declanșează un joc care se desfășoară în tine. Da, pe monitor, la tastatură, în hardware-ul computerului este rulată o poveste, și cam atît. Adevăratul joc are loc însă în tine, jucat de A Machine for Pigs.

De altfel, am simțit în permanență, în timpul rulării acestui titlu, clicuri repetate, stînga, dreapta, o rotiță învîrtindu-se, și mai ales un clic cumplit, cel mai dureros, exact în centrul ființei mele. În timp ce eu străbăteam Purgatoriul, ceva se juca în mine un joc. Acelui joc eu îi dau nota 10.

P.S. Ați putea argumenta cu succes ideea că întregul meu construct din acest articol este o fabulație, eventual seducătoare, dar numai o fabulație – creatorii jocului nu au avut în minte nici pe departe cele presupuse de mine. Sincer, exact asta cred și eu. Dar mai cred și că primii oameni care au fost jucați de A Machine for Pigs au fost tocmai cei care, sub imperiul acesteia, au creat-o după aceea și i-au pus numele: A Machine for Pigs.

▶ **Marius Ghinea**

VERDICT LEVEL

+
- povestea
- muzica
- grafica
- feelingul

PE SCURT

Dacă vrei să ai un preview al „vieții" de după moarte, A Machine for Pigs este un bun început.

10

Gen Dincolo **Producător** The Chinese Room **Distribuitor** Frictional Games **Ofertant** GOG.com **On-Line** thechineseroom.co.uk

CERINTE MINIME

Procesor Intel Core i3 **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 200/ Radeon HD 5000

ALTERNATIVA AMNESIA: THE DARK DESCENT

Asemănările dintre cele două titluri nu sînt deloc de neglijat – The Dark Descent se impune ca o alternativă. Dar una mai soft, mai puțin îndrăzneață, mai puțin experimentală. Aș pomeni aici, totuși, seria Darkness Within, v-o recomand, o găsiți pe o stradă paralelă cu mașina pentru porci.

SAINTS ROW IV

SMATRIX: Super-Matrice Automatizată de Teroare, Război şi Invazie Xeno

Care sunt limitele ridicolului? Putem noi ca muritori, biete finţe efemere, să atingem barierele umorului parodic într-un joc? Ce se ascunde Dincolo şi mai departe, după întinderea fertilei delte a imaginaţiei? Aceste întrebări frământă minţile curioase dintotdeauna, asemenea unui malaxor ruginit, demonic, crud. Pentru oamenii buni din Steelport, viaţa era lipsită de griji şi probleme sub protecţia Sfinţilor, aşa că nimeni nu-şi obosea mintea cu astfel de chestiuni teribile. Când Şeful a ajuns Preşedinte şi Casa Albă o Bojdeucă, toţi s-au bucurat de petrecerea interminabilă, cu dansatoare exotice, Cadillac-uri pimped, muzică zgomotoasă şi libertate absolută.



Sfinţii vegheau peste America şi peste civilizaţia democratică. Preşedintele nu se temea de rachete balistice şi terorişti, căci le putea zdrobi cu propriii pumni. Dar, din întunericul rece al spaţiului, milioane de perechi de ochi priveau maliţios către minuscula sferă albastră.

Aşa începe cea de-a patra Carte a Sfinţilor din Steelport, în locul unde lucrurile normale nu se întâmplă prea des: Washington.

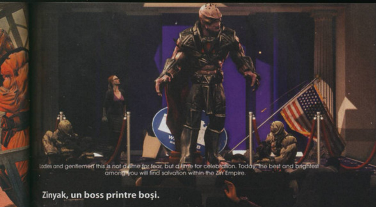
Cu palma peste faţa preşedintelui

Saints Row IV este un joc care tratează cu seriozitate o poveste care nu se ia în serios. Acţiunea se desfăşoară la cinci ani după evenimentele din Saints Row: The Third, într-o eră glorioasă a unei Americi conduse de Sfinţi. The Boss, adică personajul principal al seriei, este ales preşedinte (prin vot democratic!) şi iniţiază un regim de pace şi prosperitate globală, consfinţite prin Al Doilea Amendament. Foametea şi cancerul sunt eradicate dintr-o semnătură, iar cabinetul prezidenţial se poate concentra pe probleme mult mai complexe, cum este instalarea unor noi stâlpi metalici în Casa Albă, fiindcă numărul stripteuzelor nu satisface cererea ridicată. Cine nu are stomac pentru umorul de prost gust s-ar putea simţi violat intelectual de Saints Row IV, în cel mai brutal şi dezgustător mod cu putinţă. Jocul celor de la Volition nu pune preţ pe realism, bun-simţ sau political correctness. Este nevoie de foarte multă prostituţie cerebrală pentru a putea intra cu capul înainte în universul tras de păr al gangsterilor Sfinţi, însă, odată ce ajungi

Pffff, daaaa, mmmm, lasă-mă să mă gândesc...







Zinyak, un boss printre boşi.



Galaga, Galaga, toată ziua Galaga!

acolo, nimic nu îţi mai pare exagerat. Jocul începe cu o misiune tutorial, alături de câţiva prieteni vechi. Împreună cu Pierce, Shaundi şi agenta MI-6 Asha Odekar, introducerea te poartă cu paşi repezi şi explozivi către confruntarea cu Cyrus Temple, fost lider STAG şi actual terorist maniac, convins că un bombardament nuclear poate salva lumea de murdăria mov, răspândită de organizaţia Sfinţilor. Rolul de preşedinte al Statelor Unite nu este uşor, după cum demonstrează lupta cu Cyrus şi momentul de rodeo pe o rachetă balistică. Cine ar fi crezut că un sistem politic cu „largi prerogative ale executivului" presupune dezamorsarea unei arme atomice? Numai că proverbiala mizerie loveşte cu putere ventilatorul în timpul conferinţei de presă post-rodeo nuclear, când discursul secretarei Kinzie este întrerupt de invazia extratereştrilor din imperiul intergalactic Zin - conduşi, desigur, de Zinyak, un excelent vorbitor al limbii engleze, cu puteri aparent infinite. Răpiţi şi aduşi la bordul navei mamă, toţi cei care îndrăznesc să înfrunte Imperiul Zin – inclusiv vicepreşedintele Keith „Effing" David – sunt aruncaţi într-o simulare a la Matrix, în timp ce corpurile le sunt suspendate în eprubete (material SF clasic, nu?). Un singur om poate învinge ameninţarea „xeno": tu, Preşedintele Statelor Unite ale Americii şi capul găştii ex-criminale The Saints. Succes, Pământul şi democraţia au nevoie de tine!

Wub! Wub! Wub!

Saints Row IV nu se mulţumeşte cu mecanica open-world clasică – inspirată din seria GTA – şi ridică miza cu un set bestial de superputeri prezidenţiale. Poate că am fost prea direct şi câteva tastaturi tocmai au primit un duş gratuit din cauza termenului „superputeri" însoţit de adjectivul „prezidenţiale", aşa că voi încerca o explicaţie mai uşor de digerat. Cu ajutorul abilităţilor de hacker ale cinicei Kinzie, evadarea din închisoarea virtuală construită de Zinyak pare posibilă, dar unica metodă este coruperea datelor simulării; cam ce făcea Neo în



Descent. Ah, ce vremuri simple!

Matrix, doar că mult mai cool. Or, Zyniak întruneşte toate cerinţele unui răufăcător de bandă desenată: în loc să îl omoare pe magnificul Preşedinte, acesta preferă să îl ţină captiv într-o colivie digitală asupra căreia are control total, dar pe care nu şi-l exercită niciodată pe deplin. Profitând de scăpările liderului extraterestru – vizibil idiot –, Kinzie alterează simularea şi îi conferă Preşedintelui (adică jucătorului) superputeri. Eu văd aici o notă subtilă de satiră politică, ceea ce mă face să mă întreb dacă Saints Row IV e cu adevărat un joc sărit de pe fix sau o parodie fină, ascunsă sub straturi groase de umor crud. În orice caz, puţine titluri open-world găsesc cu atât de multă uşurinţă balansul perfect între explorare, combat şi poveste, mai ales atunci când superputerile sunt aruncate în mojarul cu pistil al mecanicii de joc. Saints Row IV a fost mereu „acea clonă de GTA", cu un gameplay aproximativ similar şi un spirit satiric la fel de acid, aşa că ce te mai ţine legat de arme şi condusul maşinilor furate când poţi zbura şi poţi distruge hover-tancuri cu suflul de gheaţă? În mod curios, răspunsul constă tocmai în libertatea totală permisă de joc. Saints Row IV te lasă să faci atât de multe chestii incredibile, încât uneori furi o maşină din pură satisfacţie ludică, căci creaţia studiourilor Volition te imersează permanent în adevărata plăcere a jocului video – nefiltrată, necenzurată şi cu certitudine exagerată. Acelaşi lucru este valabil şi în cazul armelor, realizate cu mult haz. Pe lângă cunoscutele pistoale, puşti şi mitraliere din Saints Row: The Third, o serie nouă de arme extraterestre îşi fac apariţia, sub forma unor alternative energetice la muniţia clasică. Desigur, nu lipsesc nici săbiile laser, o rază care umflă ţintele până pocnesc, deja legendara Dubstep Gun sau spectaculosul lansator de găuri negre. Ultimele două merită prezentate în detaliu şi, fiindcă mi-e greu să ignor elefantul din cameră, voi începe cu visul oricărui Skrillex Jr. O, da, Dubstep Gun, puşca ce trage cu o erupţie prelungită de... dubstep... şi invită victimele lovite de efectul „bangarang" la un dans letal. S-a vorbit şi s-a scris

La început, am fost bărbat.

La sfârșit, am preferat să fiu femeie.



Stai cuminte și lasă-mă să îți arăt cum se face.

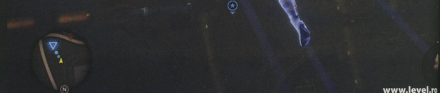


Tehnica de hacking Pipe Trouble.

mult în mediul online despre ea, din motive lesne de înțeles. Ce-i drept, nici eu nu am întâlnit până acum o armă virtuală atât de amuzantă. Când tragi cu wub-wub în NPC-uri, te cuprinde o senzație de euforie descreierată, în timp ce bietele ragdolls se contorsionează ritmic, de parcă ar fi electrocutate. Dacă cineva cunoaște un exemplu mai zguduitor, aștept oricând sugestii pe e-mail. A doua armă demențială este Black Hole Launcher. După cum îi spune și denominația, aruncătorul de găuri negre lansează sfere întunecate, a căror forță gravitațională absoarbe și zdrobește orice obiect din proximitate. Oamenii de știință numesc moartea prin contactul cu o gaură neagră „spaghetificare". Eu o numesc „integrare în absolut". Un sunet puternic de sucțiune acompaniază absorbția de pietoni și mașini, apoi totul dispare în nulitatea spațio-temporală de câmp zero. Habar nu am ce biscuiți au consumat producătorii jocului când au născocit arsenalul noului Saints Row, însă un lucru e cert: nu au dus lipsă de inspirație. Mda, și când te gândești că abia acum urmează să ating cum trebuie subiectul „superputeri"...

E Superputeribus Unum

Din acest moment, Saints Row IV seamănă din ce în ce mai puțin cu GTA și tot mai mult cu Prototype sau Infamous. De fapt, atunci când primul om în stat zboară, planează și sare zeci de metri, Saints Row IV pare un film suprarealist cu supereroi, descriptibil numai prin utilizarea repetată a elementului de compunere „super". Apreciez inițiativa producătorilor de a permite jucătorilor să își croiască singuri calea prin inima Steelport-ului virtual, fie la volanul unei mașini, fie zburând și sărind peste clădiri. Pe lângă Super Jump și Super Sprint, șeful statului dispune de un suflu nimicitor cu foc, gheață sau fragmente de cod malițios, un câmp de forță protector, puteri telekinetice, o lovitură care amețește grupurile de inamici și un atac aerian devastator. Desigur, toate abilitățile normale pot fi îmbunătățite folosind credite (Cache), după un model identic cu cel întâlnit în SR3, dar atributele supereroice necesită colectarea unor clustere răspândite pe hartă. Pentru un joc dinamic prin definiție, SR4 are parte de momentele lui repetitive, întâlnite adesea pe parcursul misiunilor principale. Obiectivele se rezumă la escaladarea unui turn extraterestru, elimina-



Cine știe să planeze nu mai are nevoie de mers.

rea unei ținte ori distrugerea unor puncte cheie controlate de Zin. Eradicarea dominației nepământene în interiorul simulării are efecte directe asupra lumii reale, fiecare mini-boss lichidat după înfrângerea unei garnizoane slăbind strânsoarea maleficului Zinyak asupra victimelor răpite. E trist, dar după 5-6 misiuni rutina își face cuib și sufocă o mare parte din elementul distractiv. Nu același lucru se poate spune despre obiectivele secundare ori micile picanterii inserate cu dibăcie în story. Volition ridică parodia la un alt nivel după ce închisoarea virtuală construită de Zinyak nu te mai poate ține captiv, moment urmat de rechiziția unei nave spațiale inamice, transformată de Kinzie într-o bază mobilă. Paralela cu Mass Effect este evidentă, ba chiar trântită în față, așa că m-am simțit dator să-mi încerc norocul amoros cu Keith David – asta după ce am iubit necondiționat o galaxie întreagă din postura comandantului Shepard. Cât despre harta urbană, cu excepția orizontului digital, Steelport nu s-a schimbat prea mult. Magazinele vestimentare, cele de armament, clinicile de chirurgie plastică, atelierele auto și saloanele de tatuaje sunt în aceleași locuri, însă accesul la ele este condiționat de un minijoc simplu, bazat pe un concept inspirat din Pipe Trouble. Pe deasupra, vânătorii de achievements primesc un adevărat festin, fiindcă lumea jocului este împânzită cu secrete și collectibles. Dincolo de halucinația masseffectiană, hacking și gloriosul supereroism american, Saints Row adaugă un strop de Matrix și îți permite oricând întoarcerea pe străzile acoperite permanent de întuneric ale cyber-orașului simulat, locul în care Zinyak poate fi lovit acolo unde îl doare cel mai tare: în ego.

★ MEET KEITH ON SHIP

E TALK TO VICE PRESIDENT

R ROMANCE VICE PRESIDENT

Keith, de ce nu vrei să mă iubești, o, Keith?

Nino! nino! muddafuggas!

NEAR MISS 6 3X

Am rămas fără gumă

Să fiu sincer, la prima vedere Saints Row IV nu este altceva decât un Saints Row: The Third pe steroizi și halucinogene. Engine-ul a „scăpat" neatins, harta orașului este aproximativ identică, personajele principale (cu excepția antagonistului) sunt aceleași, combat-ul nu a suferit nicio schimbare, iar vehiculele au rămas la vechiul comportament fizic greoi. Așadar, de ce este SR4 un joc diferit, și nu un DLC consistent sau o expansiune? Deosebirile constau în atitudinea dementă și în gameplay-ul rafinat cu o finețe aproape insesizabilă – dar cu certitudine prezentă –, căci optimizările de game design se fac simțite la tot pasul, în ciuda imposibilității de a pune degetul pe ele. Sigur, extratereștrii sunt mereu o adiție simpatică, alături de atmosfera cyber cu iz de Blood Dragon sau arma pur și simplu delicioasă, care trage cu wub-wub. Saints Row IV face spectacol, ridică sala în picioare, apoi dă iarăși drumul la joc, percutând capsa absurdului comic și violent. La asta se pricepe cel mai bine și nu are de gând să cedeze prea ușor. ▶ **Aidan**

GATEWAY

WEAPON CACHE ▶ SPECIAL

$11,650





DUBSTEP GUN

DUBSTEP GUN

It's a party in a gun! Make the world dance to your beat and fear the power of your wubs!

BACK

Wub! wub! wub! drrrrr! wub! wub! wub! vruuu! vruuu!

VERDICT LEVEL

+
- același Saints Row: The Third, dar cu extratereștri și superputeri
- cyber-fun-tastic și excentric

–
- engine învechit, mici buguri deranjante
- mult prea țicnit pentru gusturile unora

PE SCURT

Saints Row IV întrece măsura, sare linia, iese din cerc și mâzgălește în afara conturului. Este un joc open-world haios, plin de acțiune.

8.9

Gen Action-adventure **Producător** Volition **Distribuitor** Deep Silver
Ofertant GamersGate.com **Online** saintsrow.com

CERINTE MINIME
Procesor Dual Core @ 3GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA Geforce GT 530

ALTERNATIVA GRAND THEFT AUTO V
Căutați o motivare pentru alternativa propusă în locul greșit. Mai bine citiți review-ul.





THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

Aliens, f**k off!

Istoria ne-a arătat că orice încercare de a scoate franciza X-Com de pe tărâmul strategiilor pe ture a fost sortită fie pieirii (X-Com: Alliance), fie mediocrității (X-Com: Interceptor), fie la o eternitate de plânset și scrâșnirea dinților în focurile Gheenei virtuale (ceea ce-i doresc din tot sufletul lui X-Com: Enforcer). În aceste condiții, te-ai întreba ce-a fost în mintea unor oameni care-au cumpărat franciza de naiba știe unde și au hotărât că un shooter ar fi cea mai bună investiție din ultimul deceniu. Fiindcă n-am de gând să mă lansez într-un rant care-ar ridica rating-ul parental al revistei la un glorios 18+, voi face doar un rezumat. 2K anunță XCOM, reinventat ca shooter. Fanii o iau razna, unul dintre frații Gollop cedează tentației și postează pe Internet, 2K își regândește strategia și pasează franciza celor de la Firaxis, care, într-un final, ne oferă Enemy Unknown, o strategie pentru PC-uri și console care a reușit să dovedească investitorilor că TBS-ul nu e o investiție chiar atât de proastă pe cât ar crede un analist financiar care n-a pus mâna pe un joc în toată viața lui. Bineînțeles, pentru a-l face un produs vandabil, a fost nevoie de câteva compromisuri care m-au lăsat cu un gust ușor amar, dar realitatea este că un studio AAA a investit într-un TBS care nu s-a numit Civilization. Tot e o victorie. În tot acest timp, shooter-ul cu extratereștri a intrat într-un con de umbră, unde a încercat din răsputeri să-și (re)găsească identitatea. A fost plimbat de la o echipă la alta, a fost supus la diverse experimente inumane, în urma cărora câțiva deștepți au ajuns la concluzia că e imposibil să grefezi pe un shooter elementele incredibil de avansate care-au ridicat franciza la nivel de cult (mister, investigație, suspans, cercetare și așa mai departe). În consecință, a fost tras pe linie moartă în repetate rânduri și probabil că ar fi dispărut de tot din memoria colectivă dacă Enemy Unknown n-ar fi readus numele XCOM în lumina reflectoarelor. Prin urmare, un meseriabil de la 2K a dat ordin pălmașilor din subordine să cârpească rapid o versiune jucabilă a shooter-ului și s-o arunce pe piață cât mai rapid, până nu uită lumea de Enemy Unknown și nu mai dă nici dracu' cincizeci de euro pe un cover shooter care nu e Gears of War. Așa s-a (re)născut The Bureau: XCOM Declassified, un cover shooter (ei îl numesc tactic, dar...) care nu e Gears of War. Da' nici XCOM.

Frumoasa adormită.

Am să vă spun, copii, povestea Unui Sectoid

Dar să o luăm cu începutul. Începutul organizației XCOM. Sub acest aspect, The Bureau se vrea a fi un fel de "origin story" și încearcă timid să ne transporte înapoi în timp, la începuturile organizației guvernamentale pentru combaterea invaziei organizate. Deoarece în anii '50, când președintele Kennedy a înființat Biroul, americanii

Mutonul de elită.

de rând se temea mai tare de omuleții roșii de la Kremlin decât de umanoizii verzi de la poalele celui mai înalt munte din sistemul solar, XCOM-ul a fost inițial o organizație menită să coordoneze eforturile militare și civile în cazul unei invazii sovietice. Cum socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg, ca să apelăm puțin și la înțelepciunea populară, singura invazie de care au avut parte a fost una eminamente extraterestră. Dar despre ea, mai târziu. Bineînțeles, directorul Biroului, un paranoic american autentic, a risipit fondurile companiei urmărind cu totul și cu totul alte stele decât cele recomandate de tătucul Kennedy și a avertizat guvernul în repetate rânduri că Pământul și reprezentantul lui cel mai de seamă, Statele Unite ale Americii, au fost luați în colimator de o civilizație extraterestră; nici vecină și nici prietenă. Cum primele comunicate de presă, trailere și interviuri ne prezentau shooter-ul cel reinventat ca locul unde XCOM și X-Files își dau mâna și își jură prietenie veșnică, mă așteptam ca invazia extraterestră să fie punctul culminant al jocului, și nu tutorialul lui. Adică echipe mici de agenți bine antrenați investighează diverse incidente suspecte de origine extraterestră. O poartă interdimensională ici, o vacă mutilată acolo, lumini ciudate în munți, lasere prin pădure, mici și intense confruntări cu echipajul vreunui ozeneu de recunoaștere rătăcit într-un sătuc uitat de lume din Oregon, puțină cercetare, mult mister și așa mai departe. În alte cuvinte, mă așteptam la o experiență X-Files, dar am primit Ziua Independenței. Și nu pe toată. Pentru că The Bureau începe Epic. Outsiderii, a căror existență a fost intuită de paranoicul despre care vă povesteam mai sus, atacă în forță o bază americană. Care explodează la final luând cu ea tot muntele în



Mendeleev și elerium.









Skyranger retro.

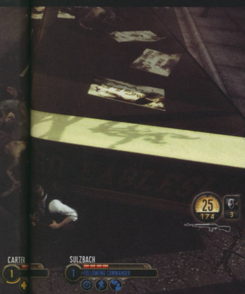
interiorul căruia a fost construită. În continuare, extratereștrii își construiesc turnulețe peste tot prin America, în timp ce un ofițer de transmisiuni cu care mai ai ocazia să conversezi între misiuni îți povestește cum încearcă guvernul să ascundă sub preș "incidentele". Complet plauzibil și misterios dacă n-ar fi explodat muntele ăla nenorocit, dacă tot discursul oamenilor din Birou n-ar gravita în jurul luptei Hamericii pentru supraviețuire și dacă Incidentele cu pricina n-ar fi, de fapt, orașe întregi infectate cu un virus extraterestru, zeci de construcții megalitice care apar peste noapte și misiuni în care kill count-ul tău depășește 80 de Outsideri de toate națiile și convingerile politice.

În mijlocul acestui circ ușor schizoid, apari tu, jucătorul, și vei prelua hățurile invizibile ale lui William Carter, fost agent CIA, actual depresiv autodistructiv. Dispensabil, în limbajul angajatorilor săi. Omul a suferit o traumă majoră (familia a decedat într-un incendiu în timp ce el se afla în "deplasare" nu mai țin minte unde, probabil într-o republică Sud-Americană pe unde mișunau agenții CIA în timpul războiului rece), care-ar trebui să-l aducă mai aproape de noi, mânuitorii lui, pentru Sfântul Graal al fiecărui joc, implicarea emoțională (emotional engagement, cum e prezentată prin comunicate de presă și review-uri video explozive). Pe mine Carter m-a enervat. Sărind peste faptul că este un stereotip umblător pentru care n-am fost în stare să storc nici cea mai mică umbră de simpatie (ba chiar m-a enervat puțin la final), faptul că m-am trezit blocat în pielea lui mi-a spus încă de la început că povestea lui îmi va fi vârâtă pe gât într-o campanie liniară în care îi voi împușca pe extratereștrii din Enemy Unknown. Nu că automat ar fi ceva rău să împuști extratereștri, dar, să fim serioși, dacă ați avut PC/consolă în ultimii zece ani, sigur ați mai jucat acest joc de cel puțin optsprezece ori. În variante mai bune.

Ca un rezumat, The Bureau ne oferă doar o campanie liniară semi-plictisitoare, cu mici detururi anoste (aka misiunile secundare, puține la număr și trase la indigo) și



trimită pe teren echipe tactice formate din trei oameni. Tu, adică William Carter, ești șefuțul unei asemenea echipe de șoc. Îl poți controla direct doar pe Carter, subalternii fiind lăsați în grija AI-ului. Desigur, le poți ordona să se deplaseze într-o anumită poziție și să își folosească abilitățile speciale din dotare. O poți face apăsând tasta Spațiu, moment în care jocul încetinește îndeajuns de mult încât să nu îți moară toți până să dai tu ordinul, după care selectezi o abilitate sau o acțiune din bara de comenzi atașată fiecărui companion. Acționezi din nou Spațiu și te rogi fierbinte, în caz că le-ai ordonat să ocupe o poziție de unde pot flanca un inamic (nu mă așteptam, dar se pare că ai un bonus la damage dacă reușești să flanchezi extraterestrul), ca AI-ul să nu aleagă pentru ei cel mai periculos traseu. În trei sferturi din cazuri ordinul tău îi poartă fix sub tirul inamic, moment în care am ales tactica bătrânească "după mine, flăcăi!" și



MISSION SELECTION

Pre-Launch Checklist

o poveste pe care sper că n-au dat niciun ban, ci au luat-o dintr-un test de angajare uitat într-un birou de un șefuț plictisit. Nu spun că e incredibil de proastă, dar m-a lăsat complet indiferent și nu mi-a spus absolut nimic.

XCOM Effect

Dacă ați butonat măcar un Mass Effect, sunt 90% sigur că veți avea o puternică senzație de déjà vu când veți vâna extratereștri alături de William Carter și cei doi ciraci ai săi. Nu mi-a fost prea clar de ce ar vrea un shooter autointitulat tactic să copieze Mass Effect-ul (Marius Ghinea îmi șoptește din fundal că i-a plăcut pac-pac-ul din Mass Effect 3) când are la dispoziție doi monștri sacri ai genului (Hidden and Dangerous 2 și alegeți voi un Rainbow Six până la Vegas). Dar, având în vedere cum este structurată campania, cum sunt gândite nivelurile (clasicul coridor, arenă cu obstacole pentru cover, coridor... și așa mai departe, sunt sigur că sunteți familiari cu rețeta aceasta ultraabuzată) și care e adevăratul scop al jocului, să zicem că i se potrivește. Pe scurt, se pare că amenințarea extraterestră este atât de mare, încât Biroul a decis să

mi-am format un nou reflex: la fiecare câteva secunde, apăsam tasta F2 (cum spamam ca ticălosul quicksave-ul în jocurile care-mi permiteau acest lucru) să mă asigur că sinucigașii sunt lângă mine, unde-i pot supraveghea (F2 dă ordinul de regrupare). Pentru că au prostul obicei să nu-și păstreze poziția. Întotdeauna AI-ul se crede mai

Muton

Muton aproape mort.

UHRMACHER
CARTER
SULZBACH



Take me to your leader!



Shen și Gong. Americani.

deștept decât tine și ia deciziile cele mai proaste. Îi scoate din cover pentru că vede el o poziție mai avantajoasă, dar uită că până acolo trebuie să treacă fix prin fața a cinci extratereștri care trag ca la Revoluție. Am decedat de cel puțin două ori fiindcă mă uitam prostit la un agent care se isteriza la vederea unei grenade (lucru bun, în teorie, când vezi un ananas de metal lângă tine, fugi naibii de el, nu-ți scoți briceagul), alerga în zig-zag ca un pui decapitat și se oprea fix lângă dânsa exact când exploda. Fascinat de imbecilitatea AI-ului, uitam că mă aflu și eu în vecinătatea respectivului dispozitiv exploziv bil și... rezultatul e ușor de ghicit. Long story short, ca să zic așa, AI-ul este complet cretin, iar dacă vă gândiți că un sfântuleț de mod cooperativ pentru trei persoane ar remedia vizibil situația, puneți-vă pofta în cui. În infinita lor înțelepciune, cei de la 2K au decis că un modul cooperativ n-are ce căuta în shoter-ul tactic The Bureau, deci va trebui să vă bizuiți pe AI



până la finalul jocului. Sau al răbdării.

Am uitat să vă spun că ordinul de mișcare are câteva hibe, care fac babysitting-ul companionilor un exercițiu în frustrare. Cursorul din battle focus (controlat cu tastele WSAD, adică èxact ca un personaj) ține seama de obstacole, deci, ca să ajungeți cu el unde vreți să vă poziționați un agent, va trebui să ocoliți fiecare obstacol care vă stă în cale. Nu e o problemă dacă vreți să vă mișcați coechipierul un metru sau doi mai în dreapta voastră, în schimb, dacă vreți să poziționați un sniper undeva departe și sus (presupunând că designerii de nivel și-au amintit că mai ai și sniperi în subordine și au plasat câteva puncte perfecte pentru un lunetist), sănătate și la revedere, mai bine le dați ordin să se ascundă undeva în spate și vă ocupați singuri de tot ce aruncă jocul împotriva voastră. În primele misiuni, când aveam cu mine doar

agenți de nivel mic (maximul este cinci), deci foarte susceptibili la zeama de laser și cu puține abilități speciale, din 60 de inamici, 50 erau doborâți de mine. Mai încolo, când le crește rezistența și capătă câteva abilități deosebit de utile, te poți încrede în ei ceva mai mult (adică știi că nu vor muri înainte să ți se încarce abilitatea de heal dacă îi lași de capul lor), dar, până atunci, te descurci mai bine fără ei. Sincer, am vrut să îl joc ca pe un shooter tactic, dar s-a dovedit că nu prea merită efortul și că oricum lucrurile funcționează și la modul heirupist cu mici intervenții din partea mea, în special când aveam nevoie de una dintre abilitățile coechipierilor mei. Încercând să-mi poziționez oamenii cu cap și să abordez ceva mai tactic luptele cu zecile de inamici, mai mult m-am enervat.

Dacă tot a venit vorba de inamici... sunt neimpresionanți și nu foarte variați. Mi-au plăcut mutonii, în schimb. Mari, blindați și răi. Cred că singurul lucru pe care mi-l voi aminti peste o săptămână despre The Bureau va fi prima întâlnire cu un muton. A dracu' lighioană. În rest, sectoizi și alte câteva bâzdâgănii care nu mi-au provocat accese de nostalgie. Nu vă așteptați la toată menajeria din Enemy Unknown (lipsesc, de exemplu, chryssalidele). Și unde sunt ciudățeniile ălea negre din primele trailere? Arsenalul este și el destul de limitat, cu puține arme, pe care însă nu le cercetezi, ci le descoperi pe teren. Ai pus mâna pe o pușcă nouă, o vei putea selecta în misiunile următoare, indiferent dacă ai luat-o cu tine la finalul misiunii sau dacă ai aruncat-o două secunde mai târziu. De asemenea, agenții sunt limitați de clase. Similar cu Enemy Unknown, clasa dictează echipamentul, deci nu vă puteți echipa Sniper-ul cu o pușcă de asalt. Bineînțeles, Carter poate folosi orice. Inclusiv grenade. Agenții nu pot folosi grenade. Ei capătă câteva abilități "explozive" (inginerul poate plasa turele cu rachete, sniper-ul cheamă artileria chiar și în spațiile închise) când cresc în nivel, dar tot grenadele sunt sfinte. Mai ales cele extraterestre.



Invadatorii au plecat din oraș

O să mă opresc aici, pentru că nu-mi vine să-i dedic lui The Bureau mai mult timp decât merită. Un shooter tactic (dar tactic, nu Mass Effect cu pălării din anii '50) în universul XCOM (cel nou, cel vechi, nu contează), cu un ritm mai molcom și ceva mai mult suflet și conținut, ar fi picat la țanc. Dar oamenii de la 2K nu s-au putut hotărî exact ce vor și le-a ieșit un joc în care trei oameni în costume din anii '50 împușcă extratereștri din Enemy Unknown. Îmi pare rău, dar e nevoie de mai mult pentru a mă convinge să dau banii pe un joc. Bănuiesc, în schimb, că managementul a reușit ce și-a propus. Adică să umple timid golul dintre Enemy Unknown și expansion-ul său, Enemy Within. Deși banii investiți în el puteau fi mai bine folosiți pentru un generator de hărți aleatorii în Enemy Unknown. Eu oricum nu cred că o să îl mai pornesc nici măcar o dată. Dacă doriți să investiți aproape 50 de euro într-un joc de duzină pe care e foarte puțin probabil că îl veți juca de două ori, sunteți invitații mei.

P.S: Le mulțumesc coforumistului .chester și formației Hunting and Gathering pentru subtitlu. ▶ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
▶ mutonii
▶ lunetiștii

−
▶ AI-ul
▶ lipsa unui mod cooperativ
▶ neinteresant

PE SCURT

Nu pierdeți absolut nimic dacă îl ratați, chiar dacă sunteți fani în devenire ai noului univers.

6

Gen Action **Producător** 2K Marin **Distribuitor** 2K Games
Ofertant GamersGate.com **On-Line** thebureau-game.com
CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM
Video NVIDIA GeForce 9600 / echivalent ATI, 512 MB VRAM

ALTERNATIVA **X-COM: ENFORCER**
I dare you!

The Raven

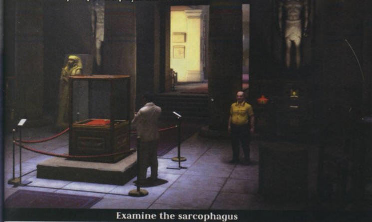


Belveţia sau aşa ceva…

Vreau, nu vreau, mă cam prind misterele poliţiste. În general, încerc să nu-mi pierd timpul cu filmele şi cărţile care încearcă să te înnoade în năvodul lor de primejdie şi crimă, fiindcă cele mai multe sfârşesc prin a mă dezamăgi cumplit. Prea multă maculatură în genul ăsta – pentru deparazitare, permiteţi-mi să vă recomand Trilogia new-yorkeză de Paul Auster; dar fascinaţia există, iar jocurile video, care nu trebuie întotdeauna să fie serioase, sunt scuza perfectă pentru întreprinderile criminaliste pe care le nutresc. Din păcate, titlurile detectiviste sau de suspans bune sunt relativ rare şi nu stârnesc vreun interes teribil din partea gamerilor, nu produc continuări pe bandă rulantă (să nu-mi spuneţi de Nancy Drew) şi nici isterii în masă. The Raven promitea, aşa că am aşteptat calm să apară toate cele trei episoade – nu mă împac deloc cu această fragmentare, chit că-i înţeleg întrucâtva utilitatea – şi-am dat o raită cu expertul nostru hoţ! Of, nu, nu Garrett, dar orişicât…

Premize bulversante

Premizele mi s-au părut, încă de la început, destul de interesante şi, în acelaşi timp, groaznic de comune. E un paradox interesant şi tocmai în aceasta


Cairo cade la ţanc pentru puţin exotism.

Examine the sarcophagus


Zellner, intr-una dintre confruntările mai periculoase ale carierei.

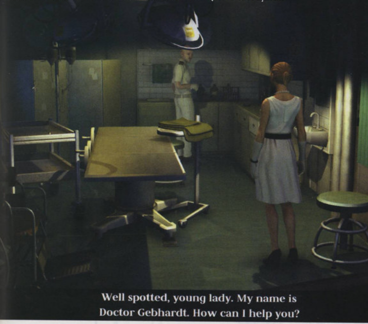
Matt! Have you gone mad?

constă farmecul pe care jocul îl degajă în primele secvenţe şi pe care îl întreţine suficient de mult cât să te stârnească. Iar asta fără să-ţi facă un tur spectaculos de forţă, după toate regulile marketing-ului contemporan, pentru a te aţâţa (vezi L.A. Noire, altfel joc de toată lauda). Ai putea chiar spune că neconvenţionalitatea lui stă tocmai într-o convenţionalitate direct asumată şi inteligent pusă în practică.

Lumea e în mrejele unuia dintre cei mai ingenioşi şi mai eleganţi bandiţi dintre câţi s-au văzut: Corbul nu numai că imaginează scheme diabolic de sofisticate şi sustrage cele mai celebre piese de colecţie, dar îşi şi construieşte imaginea unui gentleman, lăsându-şi tot timpul semnătura la faţa locului, precum pe o operă de artă, şi asigurându-se că nu există distrugeri sau pierderi de vieţi omeneşti. La un moment dat, unul dintre inspectorii care-l urmăresc neîncetat (Legrand) îl împuşcă mortal, devenind el însuşi obiectul adulaţiei publice printr-un transfer simbolic, deşi cu rezervele de răceală pe care le stârneşte un om al legii. Timpul trece, iar Corbul sau un imitator de-al său reia seria jafurilor spectaculoase, angrenându-l pe poliţistul-erou într-un meci personal.

Primul lucru care sare în ochi este lipsa crimei sau, mai bine zis, problematizarea crimei. Aceasta absentase complet din arsenalul Corbului, contribuind astfel la aura lui romantică; odată cu revenirea pe scenă, crima îşi face simţită prezenţa, dacă nu în fapt, măcar ca accesoriu suplimentar, ca instrument potenţial, poate ca scop secundar. Corbul foloseşte acum bombe artizanale – răneşte, distruge, şochează, panichează. Crima nu se întâmplă încă, dar ea este acum în aer, poate surveni oricând, iar numai hazardul îl fereşte deocamdată pe galantul infractor de a deveni doar un alt pungaş fără scrupule.

Această tensiune între Corbul cel vechi şi cel nou (sunt sau nu aceeaşi persoană?) şi dilema schimbării modus operandi-ului alimentează fertil prima jumătate a jocului. Nesocotind un pic regulile genului, cadavrele nu curg gârlă, ci crima pluteşte ca o necunoscută printre personaje, aşteptând ca într-un dans pervers bătaia gongului ca să se aşeze la braţul cuiva. Ai putea chiar specula că scopul tău e acela de a-l împiedica pe Corb să se transforme dintr-o legendă într-un găinar, într-o cursă contra cronometru cu crima încă neînfăptuită. Deloc bombastică, dar interesantă deviere de la convenţie.


Nu ştiu de ce, dar costumaţia, carnaţia şi postura d-şoarei nu m-au convins că ar veni din '60. De altfel, aerul retro e peste tot reţinut.

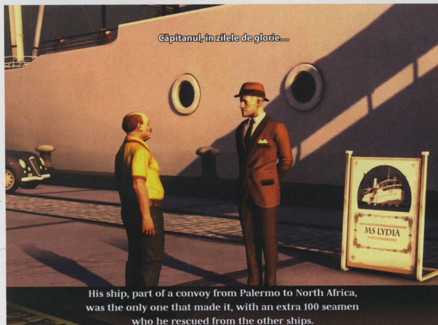
Well spotted, young lady. My name is Doctor Gebhardt. How can I help you?

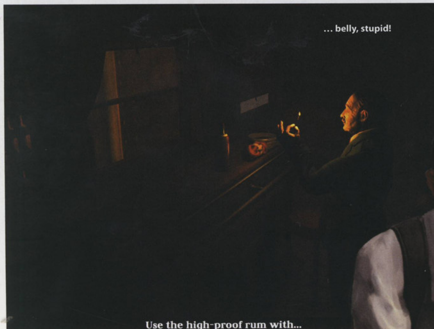
Meister Zellner...



Amestecul de non-conformism şi convenţional nu se opreşte aici. Jucătorul nu-l va controla nici pe hoţomanul, nici pe copoiul celebru, ci doar un soi de şef de post elveţian, trimis din oficiu să-i servească drept om de contact şi sac încasator lui Legrand, un valet miliţienesc de-o izbitoare banalitate. Începând cu naţionalitatea sa (clişeele vorbesc despre elveţieni ca neutri, plictisoşi şi fără de savoare) şi terminând cu datele sale fizice şi psihice, Anton Jakob Zellner este cel mai desăvârşit antierou. Cu burtica bombându-i proeminent tricoul polo, cu mustaţa sa regulamentară şi foarte demodată, cu o pasiune pentru cărţile poliţiste, umilitoare pentru un breslaş ca el, tracasant şi respectuos ca orice provincial, făcând carieră din a răspunde plângerilor mărunte, Zellner visează cu ochii deschişi la o ultimă şansă de a-şi scoate viaţa din anonimat. Desigur, şi "acest ambiţ" în prag de pensionare are ceva din candoarea personajului.

Aţi putea bănui că o asemenea aglomerare de bonomii şi naivităţi îl vor face pe Zellner să pară de carton, dar toate aceste detalii nu neapărat ruşinoase, dar nici excesiv de flatante, provoacă neaşteptată empatie şi sensibilitate. Personajul nu-şi plânge de milă şi ne forţează şi pe noi să n-o facem, angrenându-ne imediat în crucia-





da sa personală pentru o singură ispravă care să-i justifice existența. Înzestrat cu o logică sănătoasă (de țăran, am spune noi) și cu o atitudine îndatoritoare, dar nici servilă, nici onctuoasă, mic-polițistul Zellner e unul dintre cei mai simpatici și mai credibili protagoniști din ultima vreme, mergând fără de greșeală pe sârma care desparte fierea de miere.

... und die andere

Nici celelate personaje nu sunt de aruncat, ceea ce este foarte important într-un joc care-și face din relațiile dintre ele principalul punct de interes; dar niciunul nu reușește să dea viață atât de realist și de suveran precum Zellner clișeelor care le domină personalitatea. Neamțul maniac, italianul expansiv, francezul arogant sau americanca prostuță, ca să nu mai vorbim despre baroneasa vulgar de bogată, artistul ratat sau polițistul de rând cam gogoman, cu toții sunt prezenți și alcătuiesc o materie primă absolut decentă pentru un "whodunit". Fiecăruia îi este rezervat cel puțin un moment în care să strălucească, iar majoritatea vor fi la înălțimea ieșirii la rampă. Însă e clar că Zellner este cel care a beneficiat de cea mai mare atenție și polizare, tratament fin care-a dat naștere unui personaj discret, dar aparte.

În general, folosirea cât mai multor perspective e un lucru bun – îți dă ocazia să explorezi puncte de vedere diferite și să alcătuiești o imagine cât mai bogată a ceea ce se întâmplă. The Raven apelează și el la această strategie, iar în a doua jumătate a jocului te vei afla la butoanele altor personaje decât bunul buni-cuț. Și ele sunt interesante, nu zic, ba chiar sub aspectul potențialului brut nu sunt cu nimic mai prejos; dar se observă un dezechilibru de timp, muncă și interes între caracterizările lor și a elvețianului, ceea ce mă face să cred că, în cazul acesta, jocul ar fi câștigat mai mult dacă își păstra protagonistul până la capăt.

Aceste personaje mai au un dezavantaj: nu vom parcurge noi aventuri cu ele, ci ne vom întoarce asupra celor prin care am mai trecut – un truc, bineînțeles, pentru a comprima timpul de producție. Numai că perspectiva lor aduce prea puține noutăți, risipește prea mărunte neclarități ca să justifice acest demers: în mare parte, suntem conștienți ce, cum și unde trebuie să se întâmple deja. Ca această re-vizitare să mai frapeze și fascineze, era nevoie ori de niște întorsături de situație dramatice și bine ticluite pe parcurs, ori de caracterizări nemaipomenite ale eroilor alternativi. Cum nu prea avem parte de niciunele, The Raven șchioapătă un pic în partea a doua; rămâne cât de cât interesant, dar îi lipsește încordarea originală.

Despre gameplay n-am prea multe de spus. Deși un joc de genul acesta va pune accent pe conversații și urzelile dintre personaje, se găsește timp suficient și de puzzle-uri, în așa fel încât senzația de nuvelă interactivă să fie cu brio evitată; nu, The Raven stă chiar bine la capitolul ăsta față de alte recente apariții. Altfel, interacțiunea ta cu mediul înconjurător e simplificată, în sensul în care nu poți întreprinde decât acțiunea pe care ți-o permite specific jocul: dacă el vrea ca prima dată să te uiți la un obiect și de-abia mai apoi să-l ridici, atunci așa vei face.



Grande finale

Rugămintea mea pentru cei ce urăsc să afle doar și o fărâmă de informație despre ce se întâmplă mai târziu în joc, darămite unele considerații despre sfârșit, este să sară peste acest capitol. Adevărul e că felul în care primești și interpretezi finalul din The Raven îți poate influența în mod însemnat receptarea întregului joc. E una dintre ace-



Tanti Agatha dictându-i lecția lui Poirot.



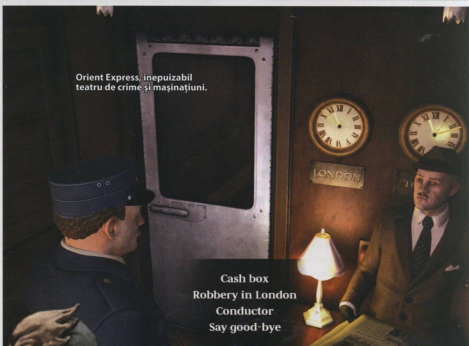
În Alpi, la un congres feroviar.

le răscruci în care ori spui sictirit "Ce tâmpenie!", ori exclami extatic că e genial; poate șterge cu buretele orice minus al jocului sau, dimpotrivă, să îl accentueze până la refuz. Ca atare, se impune discutarea lui.

Sunt două căi de atac, după părerea mea. Dacă iei de bună, ad-litteram, rezolvarea propusă de joc și încerci să o armonizezi cu evenimentele petrecute anterior pentru a vedea dacă stă în picioare, e posibil să trebuiască să apelezi la ceva bunăvoință din partea imaginației. În mare, ar funcționa; dar dacă te încăpățânezi să găsești motive de nepotriveală sau de exagerare, dacă vrei să demonstrezi că soluția finală a fost aleasă tocmai pe motivul că este "cea mai incredibilă", ei bine, nu-ți va fi chiar atât de greu. Aici e o chestiune de disponibilitate personală până la urmă - câtă libertate artistică îi acorzi scenaristului ca să-ți servească aceste răsturnări.

Dacă, în schimb, alegi să vezi trimiterile constante de-a lungul jocului către Agatha Christie și Hercule Poirot, prezentat aici în cheie caricaturală până și facial (față de David Suchet, ultimul și de mare succes interpret al detectivului belgian), nu ca pe simple omagii, nu ca pe o joacă nevinovată a câtorva programatori avizi de glume, nu ca pe niște "Easter eggs", ci ca pe cheia de boltă a întregului, atunci soluția finală nu mai trebuie să fie guvernată de logică. Din nou, rămâne la latitudinea fiecăruia cum interpretează această inter-textualitate cu opera și biografia celebrei romanciere, și dacă îi oferă un sens mai adânc sau nu. Cert e că aluziile la viața ei personală și la traseul ficțional al lui Poirot sunt suficient de numeroase și vizibile încât să-ți ia ochii.

Ca să fiu sincer până la capăt, finalul m-a lăsat relativ debusolat și pe mine. Nici măcar nu eram nehotărât între tabăra realistă și cea metaforică, ci doar neinteresat să mai aleg. Prima jumătate, a lui Zellner, mă făcuse vag bănuitor în privința unui schepsis mai adânc; dar, după ce-i luasem pe ceilalți sub aripă, acea dimensiune s-a stins, iar totul a intrat pe făgașul unui mister polițist normal. Ca să încerc un fel de concluzie (și să justific importanța problemei finalului), aș spune că The Raven e satisfăcător și ca thriller polițist, și ca farsă intelectuală; dar dacă cea de-a doua ipoteză este valabilă (și n-ar exclude-o neapărat pe prima), i-aș acorda fără reținere un punctaj cu 0.5 mai mare.



Orient Express, inepuizabil teatru de crime și mașinațiuni.



Însă, știți ce? Singura modalitate de a-ți verifica presupunerile e să re-parcurgi jocul odată ce-i cunoști epilogul, iar orice adventure care-ți lasă sentimentul ăsta imediat după ce-l termini și-a îndeplinit una dintre cele mai grele misiuni: să provoace rejucabilitate.

De la ireproșabil la dezastruos

Ce aș vrea să punctez, in primis, este calitatea liniilor de text și a interpreților. Făcând o comparație cu ceea ce ne oferă un alt producător german (Daedalic) pe această linie, nu pot decât să constat superioritatea netă a celor de la KING Art. Scriitura nu vrea să iasă cu nimic în evidență, folosindu-se de cuvinte comune și expresii uzuale, dar reușește să nu fie niciodată banală, strecurând câte-o idee personală sau remarcă "spontană" care conferă convorbirii un aer intim. Iar oricât de prozaice ar fi textele, vocea unui actor care chiar gândește ce spune, care are minimul profesionalism de a se pune într-o situație, nu va cădea niciodată în falsul penibil pe care mi-e dat uneori să-l suport. Nu, atunci când asculți personajele din The

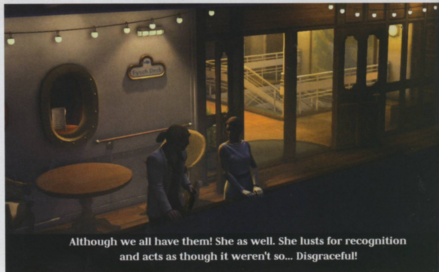
Guiness' meaning of life.

Would you be so kind as to close the window?

Raven, nu-ţi vine să sari peste replici, orice flecuştet ar trăncăni, pentru că ai realmente impresia că e vorba despre cineva care ştie şi căruia îi pasă de ce face.

Grafica e-n grafic, ca să zic aşa. Nivelul tehnologic este sub ceea ce am putut vedea într-un The Testament of Sherlock Holmes, de pildă (lucru observabil mai ales în privinţa animaţiilor faciale), dar mişcările membrelor sunt surprinzător de autentic redate, umplând spaţiul din jurul personajelor fără obişnuitele stângăcii sau maimuţăreli. Decorurile sunt aranjate cu grijă, vădesc un pic de gust şi reuşesc să dea impresie de adâncime fără să trădeze prea mult din zgârcenia spaţiului efectiv disponibil; producătorul, abil şi conştient probabil de limitele engine-ului, şi-a ascuns urmele folosindu-se de spaţii înghesuite şi limitate şi în lumea reală (un tren, un vapor intim de croazieră). O alegere puţin mai ciudată este cea a unghiurilor: deseori imaginea este descentrată sau înclinată, ori privită dintr-o perspectivă nu foarte favorabilă; am luat-o ca pe o marcă a originalităţii şi o încercare de dinamizare a cadrelor cu un conţinut altfel destul de formal.

Singura mare problemă pe care o are The Raven (din fericire, rezolvabilă) este cea a bug-urilor. Nu-mi propun să fac un inventar extins al celor care pot fi, de cele mai multe ori apelând la ajutorul internauţilor, rezolvate sau evitate. Chit că te fac să pierzi timp şi îţi distrug cheful, ba sunt şi suficient de grosolane încât cu greu le accepţi într-un adventure, acestea nu-ţi îngrădesc ireversibil progresul. De pildă, coexistenţa în inventar a două obiecte anume e imposibilă, chiar dacă le ridici pe amândouă. Trebuie mai întâi să scapi de unul ca, miraculos, celălalt să reapară.



Although we all have them! She as well. She lusts for recognition and acts as though it weren't so... Disgraceful!

Eu vreau să vă povestesc, în schimb, două dăţi (posibil inter-conectate) care mi s-au părut prea "de porc". După ce termin primul episod, pun la treabă jocul, care detectează, descarcă şi instalează automat noile părţi şi patch-urile aferente. Zis şi făcut, numai că în momentul instalării efective, bara de progres rămânea ţintuită, iar după un timp considerabil afişa o eroare care-mi dădea de ştire că totul s-a corupt şi e necesară reinstalarea completă. După n tentative, îmi trece prin cap să apăs totuşi executabila: surpriză, totul era la locul lui, inclusiv conţinutul nou, deşi software-ul îmi spunea negru pe alb că nu i-a reuşit operaţiunea.

Ceva mai târziu, plimbându-mă prin actul trei de nebun de ceva vreme, decid să apelez la ajutorul sistemului de indicii. Îmi spune ceva extrem de generic, gata, m-am enervat, caut o soluţie pe internet şi... stupoare, eram atât de obosit, se pare, încât uitasem să discut cu X personaj. Intru înapoi, mă duc la locul desemnat, ia-l, pardon, ia-o de unde nu-i! Un întreg şir de acţiuni mi-era blocat fiindcă personajul nu mai apărea; o caut pe toată nava, ca s-o găsesc într-un final blocată într-un colţ din camera ei. Eh, nu-i nimic, îmi spun, obişnuit cu alte asemenea obstacole temporare anterioare. Ia să vedem cine a mai avut problema asta. Cine? Nimeni. Sunt unic, pare-mi-se. Dezinstalez complet, reinstalez ca la carte, cu tot cu eroare, că altfel nu se poate, încep actul de la început, îmi schimb ordinea acţiunilor (o fi din cauza mea, "ah, tâmpitul," îmi spuneam, "ce-mi face!") ca să nu se trezească ditamai bug-ul la viaţă, dar de unde?! Nu-i chip să trec în niciun fel. Norocul meu că sunt aproape de final. Cââât? Douăzeci de minuţele, le-am văzut pe youtube, pa şi pusi. E prima dată când mi se întâmplă să nu pot duce la sfârşit un joc în varianta oficială, oricât de răbdător şi diligent aş fi. Nu, aşa nu... ▶ **Radu Sorop**

VERDICT LEVEL

+
- protagonist de zile mari, interpretare vocală reuşită
- încearcă câteva poteci narative riscante
- controversat, dar mai degrabă în sens pozitiv

–
- bug-uri, câteva gravissime
- pare uneori că nu ştie nici el ce vrea
- sfârşitul nu-l va face prea popular

PE SCURT
The Raven este suma tuturor paragrafelor de mai înainte, nu doar a ultimelor trei. Pe lângă bug-uri, oferă un protagonist excelent conturat, o perspectivă interesantă asupra tradiţionalului whodunit, îi face ştrengar şi isteţ cu ochiul bunicii Agatha, are voci şi grafică faine şi este, în sfârşit, disponibil în întregime. Aşteptaţi patch-urile şi declaraţi-l eligibil pentru coşul de reduceri de Crăciun.

7.9

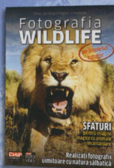
Gen Adventure **Producator** KING Art **Distribuitor** The Adventure Company
Ofertant GamersGate.com **On-line** raven-game.com

CERINTE MINIME
Procesor Pentium IV 3.46GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce GT 120

ALTERNATIVA CRUISE FOR A CORPSE
Chiar aş fi curios să vă văd feţele dacă o să căutaţi poze cu jocul. Dar, pe lângă grafica retro pe bune, e un neaşteptat de consistent şi dificil joc poliţist, cu conversaţii şi legături stufoase între personaje şi un sistem în timp real.

Apariţii cu tematică foto în COLECŢIA CHIP KOMPAKT

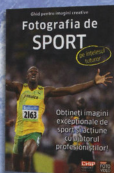
EDIŢIE LIMITATĂ



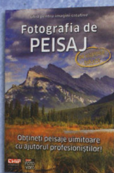
FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizaţi fotografii uimitoare având ca subiect natura sălbatică.



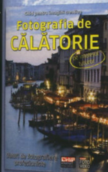
FOTOGRAFIA DIGITALĂ
O colecţie de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe sprânceană, pentru a fi oricui la îndemână.



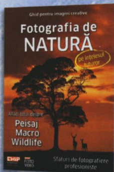
FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturaţi mişcarea în toate formele ei, învăţând tehnicile imortalizării evenimentelor sportive.



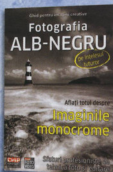
FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecţie de sfaturi de fotografiere de la profesionişti, care vă vor ajuta să obţineţi imagini senzaţionale.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria şi tehnica foto într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesionişti din domeniu: peisaj, macro, wildlife.



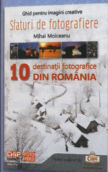
FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică şi editare a fotografiei monocrome.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucraţi portretele în mod surprinzător, într-o colecţie de trucuri şi retuşări de imagine uşor de aplicat.



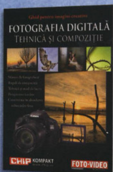
FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obţineţi fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



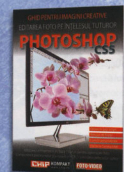
10 DESTINAŢII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitoreşti ale României.



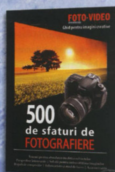
250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizează Photoshop şi Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ŞI COMPOZIŢIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziţie, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării şi retuşării foto digitale cu ajutorul aplicaţiei Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărţile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate în magazine, librării sau online:



COMANDAŢI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta şi camera telefonului dumneavoastră mobil puteţi comanda acum rapid şi la preţ avantajos cărţile dorite! Folosiţi-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalaţi prin intermediul telefonului una dintre aplicaţiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intraţi în librăria de aplicaţii dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) şi căutaţi o aplicaţie pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicaţiei este de ajuns să o porniţi pe telefon şi folosind camera aparatului, să încadraţi pătratul alăturat cu codul QR, daţi clic, iar aplicaţia vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanaţi codul de mai jos



SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicaţii gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Preţurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile şi pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

FIFA 14

Schimbare în minutul 90

FIFA este una dintre cele mai populare francize EA la nivel global. Recent, chiar și piața nord-americană a început să devină receptivă la simulatoarele de „soccer", fotbalul descotorosindu-se încet, dar sigur, de imaginea unui sport penibil și teatral, în care accidentările simulate sunt incluse în regimul de antrenament. Ce-i drept, anumite momente fotbalistice reale mă depășesc, chiar dacă sunt un împătimit proaspăt convertit, cu o doză de entuziasm mai mult decât suficientă. Pur și simplu îmi este greu să trec peste dramatismul siropos de pe teren sau violența abjectă a ultrașilor din tribune. Parcă mă înțeleg mai bine cu fotbalul virtual, unde fanii nu aruncă cu brichete, scorul final nu e scris pe fundul unei valize cu bani și comentatorii nu scot tâmpenii pe gură la fiecare pasă. Centrul meu fotbalistico-spiritual a fost poziționat între FIFA 13 și incredibilul Football Manager 2013 timp de aproape un an, însă a venit momentul unei schimbări de atitudine, cu dedicație din partea EA Sports – da, mă refer la FIFA 14, varianta PC. Nu neg că m-aș fi bucurat înzecit dacă primeam o copie de review pentru PS3/Xbox 360, de dragul controlului „consolist" rafinat, căci calculatorul, vezi Doamne, nu a demonstrat că merită o variantă next-gen doar a lui, bazată pe Ignite Engine. Așadar, a trebuit să mă descurc din nou cu Origin, bugurile motorului Impact și limitările tastaturii, pentru a putea livra un review cât se poate de obiectiv și cu picioarele pe gazon.





Bucurie, băieți, suntem ca și calificați!

FIFA 13 + 1?

Foarte mulți jucători de FIFA se întreabă an de an care sunt punctele îmbunătățite de la o versiune la alta a jocului. Pentru producători, partea tehnică este prima oprire logică (sau ar trebui să fie). Înainte de a da naștere unui organism funcțional, un schelet solid trebuie să dovedească că poate susține restul părților componente. În cazul ultimelor titluri FIFA, scheletul respectiv a fost Impact Engine, un motor eficient și stabil, dar afectat din când în când de grave erori ale simulării fizice. Or, pentru un simulator de fotbal, imperfecțiunile engine-ului se fac simțite direct în gameplay, sub forma unor glitch-uri haioase (vezi momentele de amor involuntar între fotbaliști) sau, în cel mai rău caz, acestea afectează mecanica și regulile jocului. Mă refer aici la cartonașele roșii acordate pentru un impact eronat între jucători, mingile deviate aiurea de pe traiectoria normală ori busculadele confuze, cu membre amestecate, din fața porților. Din fericire, FIFA 13 a reușit să-și țină ieșirile fizice dubioase sub control, în special pe consolă – mulțumită, în mare parte, unei doze zdravene de optimizare suplimentară. Și acum, surpriza atroce: deși utilizează același Impact Engine șugubăț, consola a fost iarăși binecuvântată dumnezeiește, căci versiunea PC de FIFA 14 este o experiență complet diferită, inferioară celei destinate cutiuțelor de pe lângă televizor. Nu mică mi-a fost mirarea când am abandonat demo-ul PS3 în favoarea calculatorului și m-am pomenit jucând altceva. Mișcările fluide, dinamica meciurilor și ascuțimea graficii erau înlocuite cu un gameplay fad, înfrânat, oarecum „șters". Nu mă înțelegeți greșit, după cum voi încerca să demonstrez în rândurile următoa-





Uite, zbor, zbor!


Îl vrei pe Bale într-un coşmar?

re, FIFA 14 a îmbunătăţit experienţa din 13, însă nu reuşesc să înţeleg de ce există şi acum un abis între două variante ale aceluiaşi joc, realizate folosind acelaşi motor grafic. Să fie PC-ul o sculă mai proastă, incapabilă? Mă tem că multe alte titluri portate contrazic ipoteza. Oricum, lăsând critica pseudo-subiectivă la o parte, haideţi să vedem care sunt punctele forte ale unui joc ce se vrea a fi mai bun, mai înfocat şi mai spectaculos.

Fotbal ştim, fotbal jucăm

Cu toate problemele sale inerente, FIFA 14 ştie fotbal şi se mândreşte cu asta. Întreg jocul este învelit într-o aură curată, albă, demnă de un sport rege. Interfaţa a suferit modificări vizibile, meniul jocului adoptând o formă nouă, intuitivă. Toate aspectele importante sunt grupate într-o singură zonă, denumită Home, navigarea prin opţiunile de joc disponibile fiind acum o adevărată plăcere. De fapt, FIFA 14 se grăbeşte să te arunce în mijlocul unui meci, sărind peste orice etapă inutilă. Cred că producătorii şi-au dorit un joc intens, cu un temperament energic şi ofensiv, direcţie indicată atât de interfaţa pusă la punct, cât şi de gameplay. Elementele esenţiale, cele care au stat la baza reinventării seriei, sunt în continuare fundamentele mecanicii de joc: Tactical Defending, Player Impact Engine sau First Touch – toate aceste inovaţii au fost păstrate într-o formă identică cu cea prezentă în FIFA 13, dar titlul acestui an se străduieşte din răsputeri să consolideze o formulă deja solidă, prin intermediul unor îmbunătăţiri subtile. Jucătorii aleargă natural pe



O minge mai rapidă decât ochiul.

teren, graţie animaţiilor complexe, iar fizica mingii a fost dramatic perfecţionată, pentru a genera o experienţă loială unui meci de fotbal real. Relevanţa optimizărilor se face puternic simţită după o trecere bruscă de la FIFA 13 la 14, obligatoriu cu degetele pe tastatură sau controller, deoarece clipurile video şi poveştile nemuritoare nu pot descrie cu suficientă acurateţe natura evoluţiei gameplay-ului. Relaţia dintre teren, condiţiile meteo, minge şi jucători este mult mai puternică, transformând grafica şi fizica într-un liant obţinut din amestecul celor două. Fotbaliştii au masă, sunt afectaţi de inerţie la schimbarea direcţiei, se ciocnesc natural (atunci când motorul jocului face bine ce trebuie să facă) şi „conduc" mingea cu o dezinvoltură caracteristică profesioniştilor, păstrând o distanţă crescută între picior şi balon. Privit din exterior, un meci de FIFA 14 seamănă cu un balet spectaculos, aproape ameţitor. Driblingul a trecut printr-un proces de ameliorare continuă – începând cu ediţia 2012 –, ajungând acum la potenţialul maxim, mulţumită sistemului Precision Movement. Balonul rotund se controlează cu graţie, poate fi protejat mai uşor (inclusiv printr-o comandă manuală) şi răspunde cu promptitudine sensibilităţii cu care este degajat, diferenţele dintre o centrare la firul ierbii şi o pasă aeriană resimţindu-se în rotaţie, viteză, efect sau zgomotul produs de gheată. Cumulul acestor factori duce la goluri uimitoare, din poziţii ori situaţii puţin probabile în titlurile precedente. Un alt element îmbunătăţit simţitor este AI-ul. Coechipierii şi adversarii gândesc construcţia tactică mult mai firesc, ceea ce duce la o creştere a dinamicii meciurilor. De asemenea, mulţumită inteligenţei artificiale dezvoltate, formaţia adoptată pe teren are acum un rol major. Practic, AI-ul guvernează sinergia jocului, pornind de la linia defensivă şi terminând cu păstrarea posesiei, factorul uman bucurându-se de o susţinere solidă din partea calculatorului. După cum spuneam mai devreme, FIFA 14 se pricepe la fotbal.



Uite, ai văzut ce tipă bună e în tribună?

Acelaşi FIFA, dar mai bun

Pe lângă minijocurile dinaintea fiecărei partide, FIFA 14 dispune de aceleaşi moduri de joc prezente în ediţia precedentă, cu mici îmbunătăţiri. Profilul Origin duce mai departe setările, preferinţele şi nivelul carierei obţinut în 13, integrându-se armonios cu noua interfaţă inteligentă. Online, FIFA 14 a rămas un titlu la fel de popular, cu toate că modul singleplayer Career este şi acum printre preferatele celor mai mulţi jucători pasionaţi de



O arenă încăpătoare.

FIFA 14 Testbed, locul unde Ignite ne-a făcut poftă.



FUT, Fifa Ultimate Team. Abrevierea este oficială.

fabuloasa lume a fotbalului profesionist. Ultimate Team are parte de un succes în plină creștere, revenirea meciurilor online de tip Single, împreună cu adăugarea elementelor Chemistry Style – adică un sistem de clase cu atribute specifice, cu rol de specializare a fiecărui jucător din echipă – sporind radical complexitatea modului FUT. Pentru o notă suplimentară de realism, conexiunea online aduce cu sine modificări în timp real ale statisticilor cluburilor sau ale condiției jucătorilor. Voyeurii fotbalului televizat pot răsufla liniștiți: Telecam-ul respectă unghiurile de perspectivă distanțate, iar comentariile lui Martin Tyler și Alan Smith au rămas la fel de interesante, o altă noutate din FIFA 14 fiind scurta introducere informativă, oferită înaintea meciurilor. Chiar dacă mă doare absența echipelor românești sau a fotbalului feminin, Kick Off rămâne „desertul" meu preferat, în special alături de un partener uman. E distractiv, intens și îți supune relațiile de prietenie unor teste dure – cu condiția prezenței unui controller pentru Player 2.

Pericol de retrogradare

FIFA 14 reprezintă cumulul învățăturilor acumulate începând cu FIFA 12. Ofensiv, dinamic și spectaculos, cel mai nou simulator de fotbal marca EA reușește să transforme un joc bun într-un joc ceva mai bun – dar cu ce costuri? Justifică echipele actualizate și modificările sensibile din gameplay prețul actual? În opinia mea, răspunsul este un „Nu" categoric. În ciuda evoluției mecanicii de joc, FIFA 14(PC) a refuzat trecerea la Ignite Engine, preferând calea cea mai ușoară, urmată de o fractură ireparabilă între versiunile PC, current-gen și next-gen. Aici apare un paradox: deși nu am butonat un FIFA mai prost decât cel de anul trecut – ba dimpotrivă, jocul e clar îmbunătățit –, îmi este imposibil să îi ofer o notă mai mare. Dihotomia provocată de alegerile îndoielnice ale producătorului lucrează în defavoarea francizei, lucru reflectat în mare parte și de opiniile consumatorilor la adresa versiunii PC. FIFA 14 se pricepe la fotbal și construiește un univers sportiv atmosferic, însă își rezervă dreptul de a oferi fanilor înfometați porții expirate, în timp ce tortul delicios stă ascuns în frigider. ▶ **Aidan**



Hai că nu e chiar așa de urât...

VERDICT LEVEL



- ▶ un FIFA 13 vizibil îmbunătățit pe toate planurile
- ▶ Ultimate Team a rămas la fel de interesant

- ▶ același engine bătrân, funcțional numai atunci când vrea
- ▶ pare mai mult un update consistent, nu un joc nou

PE SCURT

FIFA 14 fără Ignite Engine este doar un FIFA 13 mai bun, mai înfocat și mai spectaculos. Dacă există diferențe simțitoare între edițiile aceleiași generații, atunci la ce ne putem aștepta de la varianta next-gen?

8

Gen Simulator sportiv **Producător** EA Canada **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** Origin.com **Online** easports.com/fifa/fifa14

CERINTE MINIME

Procesor DualCore 1.6 GHz **Memorie** 2GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 8400

ALTERNATIVA PES 2014

Fox Engine, Konami și o pleiadă de alte motive. Se zvonește că e hardcore, tehnic și pune accent pe tactică. Review în ediția următoare.

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



TEHNICI DE DESIGN HTML
În cuprinsul acestei cărți veți găsi o incursiune generală în API-ul HTML 5 și în tehnologiile înrudite, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.



OFFICE 2013
Noua suită de birou lansată de Microsoft a fost regândită în detaliu. Află cum să obții cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



WINDOWS 8
Tot ce trebuie să știi despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designerii web.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE ȘI TWEAKING
Sfaturi și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și a lui Libre Office.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID
Aflați cum puteți folosi la maxim puterea Android.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5
Învață conceptele de bază ale unui popular sistem de gestiune a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învață și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010
Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Veți descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos



SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!



Junghiul şi fiorul

MEMORIA

Am ajuns la a şasea recenzie pentru un joc ieşit din mâinile celor de la Daedalic şi deja am început să mă obişnuiesc cu punerea în scenă, cu fixurile şi căutările producătorului german care încearcă să construiască o a doua şcoală de adventure clasic, ţinându-se ca o coadă după cometa Lucas Arts. În general, iniţiativa lor nu e însoţită de nevoia de inovaţie, ci mai degrabă încearcă să regăsească şi să reproducă o formulă câştigătoare, traducând în spirit teuton zglobiile şi fantasticele aventuri ale îndrăgitelor titluri lucasiene. Cel mai reuşit dintre toate mi s-a părut Chains of Satinav (CoS), bazat pe universul role-play The Dark Eye, el însuşi o creaţie germană, cu care mi s-a părut că producătorul s-a aflat cel mai în largul său, legând şi desfăcând dezinvolt iţele unor peripeţii de toată pomina.

Cei care mi-au citit articolele anterioare sunt la curent cu felul în care am înţeles şi analizat oscilaţia permanentă a calităţii aventurilor imaginate de Daedalic. N-aş putea spune că mi-au displăcut, dar parcă aş fi preferat un finisaj mai atent în locul lansărilor frecvente (cam 3 per an). Dacă acum 5 sau 6 ani cantitatea era o serioasă problemă în acest gen, odată ce coşul de cumpărături a început să se mai aglomereze, începem să strâmbăm din nas în privinţa calităţii. Unde exact se încadrează Memoria în periplul către perfecţiunea gameplay-ului şi excelenţă narativă?

Ispirescu în Nemţia

Faţă de predecesor, povestea cuprinde două ramificaţii distincte. Prima dintre ele reia firul, urmărind întâmplările lui Geron, clasicul erou cu origini umile, şi ale iubitei pe care încearcă într-un fel sau altul s-o salveze, zâna adolescentină Nuri. Încercând să obţină secretul unei potente vrăji care poate schimba forma fiinţelor, cei doi trebuie să descifreze ghicitoarea-test a unui negustor itinerant. Bineînţeles că lucrurile sunt două-trei nuanţe mai complicate, dar evit să intru în prea multe detalii ca să nu vă stric plăcerea finalului din CoS; nu e musai să-l parcurgeţi anterior Memoriei, deşi v-aş reco-



Cultura și profilul diverselor populații din The Dark Eye sunt rezultatul unor aproximări geografice și de stil ale unor culturi reale din trecut sau prezent.

Pen'n paper sau point'n click?! Omagiu adus originilor.

manda s-o faceți doar și pentru că e un adventure solid.

Porțiunea lui Geron și Nuri e mai curând statică și expozitivă, puzzle-urile fiind mai rare și mai banale, iar explicațiile contextuale mai dense. Scenele vizitate sunt într-o bună măsură reciclate din predecesor, fără să fie semnificativ alterate: pe ici, pe colo se disting semnele unor degradări arhitecturale, iar câteva personaje mai vechi și-au schimbat locul unde își fac veacul, dar atât. Cum CoS a apărut de-abia acum un an, nu e cazul unor accese de melancolie, astfel încât această bucată de joc e considerabil mai puțin entuziasmantă.

A doua ramificație narativă constă în expunerea pe larg a ghicitorii: Geron visează și, într-un fel, influențează destinul unei tinere prințese, Sadja, care trăise cu sute de ani în urmă. Într-o goană aproape patologică după glorie și recunoaștere, creatura de sânge nobil se precipită în căutarea unor artefacte ezoterice, se înhăitează cu tot felul de personaje dubioase, își periclitează viața în cele mai nebunești întreprinderi eroice. Ei bine, aici am regăsit excelentul gust pentru aventură pe care-l dibuisem în repetate rânduri și în CoS. Locațiile sunt exotice și pline de un mister greu, variind de la munții îngropați sub crivăț până la hecatombele arzând de focul demonilor, de la pădurile de conifere mustind de ceață înșelătoare până la straturile adânci ale unor jungle tropicale.

Capitolele Sadjei sunt un festin de atmosferă, într-un cert contrast, nu foarte flatant, cu momentele mai seci și mai burgheze ale lui Geron. Nu sunt ignorant în privința unei tehnici esențiale în construirea poveștilor – contrapunctul –, dar în Memoria, ca și în alte producții marca Daedalic, acesta nu ordonează corect acumulările și descătușările de tensiune, nu cade la timp, se scufundă în derizoriu și banal. Te simți ca într-un montagne russe nu foarte fin calibrat, în care timpii morți dintre

Micile puncte strălucitoare reprezintă obiectele care pot fi examinate într-o scenă. Destul de impresionant, chit că exemplul meu e intenționat unul dintre cele mai generoase.



cele mai incitante vârfuri sunt prea plictisitori și lungi. Cum spuneam, e un păcat mai vechi, al cărui spectru enervant n-a fost evitat nici de data aceasta și care lasă senzația unei experiențe neuniforme, inegale și inestetice jucătorului ceva mai mofturos.

Picătura de geniu

De fapt, prima întâlnire cu Sadja este una dintre cele mai bine executate introduceri a unui personaj din câte mi-au fost date să văd în genul adventure. În primul rând, luați în considerare peisajul monumental și sinistru al unui mormânt mogul, statuile grandilocvente de inspirație asiriană ce par să te zdrobească, un aer împâclit și rău-prevestitor – tușe de atmosferă bine cântărite și atent introduse în ansamblul grafico-auditiv al jocului. Mai apoi, urmează o mică reverență către rădăcinile universului The Dark Eye: te pomenești în mijlocul unui grup de eroi scoborâți în hăul acela, după lupte infernale, ca să recupereze un artefact prețios.

Subtil, centrul de greutate se deplasează dinspre colaborarea colectivului, tipic rpg-istică (Sadja, învățata, este însoțită de un mag, un luptător și o iscoadă), înspre rezolvarea solitară a enigmelor specifică point'n click – o veritabilă diferențiere simbolică între cele două genuri, o punere în act genială a tranziției de la unul la altul. Adăugați și tipul relativ insolit de puzzle-uri, calitatea neașteptată a umorului hâtru, ușoara stare de angoasă și misterul secretat abundent și veți obține cea mai reușită și mai memorabilă secvență din istoria Daedalic. Bravo!

Interferențe

Memoria e mai ambițios decât CoS în privința simbolismului și a implicațiilor filozofice pe care le tatonează. Noțiunile de memorie individuală și colectivă, de faimă (înțeleasă ca recunoaștere istorică) și de modificare activă a istoriei ca re(în)scriere a faptelor trecutului, toate se insinuează vag în discursul jocului. De la un moment încolo, aceste subiecte, succint atinse și până atunci, se evaporă în spatele explicațiilor factuale ale intrigii fantastice: primează, deci, coerența și logica întâmplărilor în



Scenă rurală în Andergast.

Camere de cămin renovate.

Nu-i greu să te apuce tremuratul cu-așa frumusețe pe monitor.

dauna teoretizării de orice fel sau a unei dimensiuni filozofice mai generoase.

Pe de o parte, e de înțeles că Daedalic n-a vrut să îndepărteze publicul juvenil sau cel neinteresat de asemenea "prețiozități"; pe de altă parte, mi-aș fi dorit mai multă consistență intelectuală pentru un jucător matur, care vede dincolo de purul divertisment. Rămâne, bineînțeles, o inițiativă care merită notată și lăudată, chiar dacă e dusă la capăt doar pe jumătate, ca și cum ambițiile mai înalte au fost retezate de-un departament de vânzări ceva mai cinic.

Totuși, aceste idei sunt prezente, chiar dacă pentru scurt timp, în inima jocului. Cu puțină atenție și cu un moderat efort de analiză, pot fi depistate (chiar retrospectiv) analogii, metafore, simboluri și concepte care schițează precar o imagine a Memoriei și Timpului. E interesant, de exemplu, cum unul dintre personajele care gravitează în jurul lui Geron (Bryda) privește înspre trecut; și cum este, de fapt, acest trecut atunci când avem ocazia să-l trăim prin intermediul Sadjei. E interesant cum destinele lor se întâlnesc în același relativism istoric. E interesant cum Uitarea figurează decisiv în istoriile personale ale fiecărui personaj important. E interesant cum Scrierea alterează Istoria. Sunt multe observații interesante de făcut în Memoria, iar tonul mai copilăresc al jocului le camuflează sau le modulează prea mult uneori. Unele dintre ele par a fi fost direct părăsite, avortate chiar de către producător. Dar, pentru câteva momente, ele ne apar; iar nu târziu după aceea, se instalează junghiul dureros, această formă sclerozată a fiorului ce-a dispărut prea repede. Nu e suficient, dar e ceva.

Ca orice titlu Daedelic, explicațiile de final devin un pic prea alambicate și stufoase (vânătorii de paradoxuri temporale și de iepuri scoși din joben vor avea de lucru) pentru gustul celor care preferă să descopere lucrurile efectiv jucându-se, și mai puțin prin secvențe cinematice și dialoguri lungi – dar ăsta e un alt defect profesional al producătorului cu care am început să mă obișnuiesc.

În concluzie, substanța epică a Memoriei e o afacere între lumini și umbre. Sunt convins că generațiile mai tinere vor trece neobservate cele câteva trageri de păr și ocazionalele căderi de tensiune narativă, dar nici veteranii nu vor avea doar motive de bombăneală. La fel ca și în cazul CoS, atmosfera și povestea reușesc într-un final să atingă corzi sensibile – puternic impulsionate și de grafică – care te fac să-ți continui joaca în ciuda câtorva imperfecțiuni evidente.

Mini-game-ul trimiterii de viziuni miraculoase.

O, ce veste gameplayată!

Acum că am clasat capitolul poveste, absolut pivotal în șarmul cu care se laudă Memoria, e timpul să ne îndreptăm atenția și către gameplay puțin. CoS a fost un titlu cât se poate de tradițional în această privință: aveai un fond bogat de puzzle-uri la dispoziție, soluționabile prin cercetarea atentă a decorurilor și combinarea obiectelor de inventar. M-am bucurat la vremea respectivă de o asemenea abordare, cum nu mai avusesem parte de un point'n click așezat și molcom de ceva vreme. De-a lungul lansărilor succesive, mi-am dat seama că există un fond comun de mecanici pe care Daedalic le folosește cu mici variații în cam toate jocurile lor, ceea ce s-a dovedit până la urmă a-mi provoca o sațietate destul de enervantă.

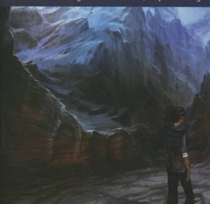
În Memoria, s-a mai schimbat foaia, senzația generală fiind că s-a încercat o diversificare cu orice preț a tipurilor de provocări. Din nou, nu e vorba de inovație, ci de împrumut din alte surse primare; dar esențialul rămâne – gameplay-ul e mult mai variat și mai puțin șablonard, deși puzzle-urile clasice Daedalic nu au dispărut de tot (am folosit cuțitul de mi s-a acrit). Vom da la un moment dat peste un labirint în care va trebui să ne orientăm, să ne lăsăm indicii și să ne

Observați sudanezul impasibil din stânga.

construim trasee. De câteva ori vom avea la dispoziție hărți (una dintre ele fiind o lungă plecăciune către Monkey Island) prin intermediul cărora vom călători instantaneu între locații mai îndepărtate. Alt exemplu este utilizarea mult mai intensivă a unui pachet mărit de vrăji: trimiți viziuni, prin consultarea unui inel identifici obiectele manipulate magic și aduni indicii etc.

Și surprizele nu se opresc aici, dar mă opresc eu, spunând că avem de-a face cu cel mai felurit și mai dinamic sistem pe care Daedalic a reușit să-l implementeze până acum. Singura obiecție ar fi că "pixel-hunting"-ul e uneori chiar mai exagerat decât în CoS, de parcă designerii s-ar fi întrecut copilărește în a ascunde cât mai sadic obiectele necesare. Problema nu e stringentă (apăsarea "space"-ului demască interacțiunile posibile), dar aruncă o ușoară umbră peste planificarea și ritmarea gameplay-ului, altfel bune spre foarte bune. Echilibrul găsit în Memoria e chiar la țanc în această privință, așa că sper că producătorul nu va interpreta recenziile favorabile ca o încurajare de a exagera stupid și a plusa necontenit pe această carte. Deși metodici, celor de la Daedalic pare să le lipsească această sensibilitate uneori.


O bibliotecă în care cărțile dansează, iar statuile sunt nude. M-ai auzit, BCU? Aaa, domnu' Kubrick?!


Mai pronunțata tentă tolkeniană din partea a doua nu reușește să știrbească decisiv din personalitatea distinctă a jocului.

Ce mai trebuie uns

În schimb, grafica începe să cam scârție. Nu mă înțelegeți greșit, fundalurile sunt în continuare absolut demențial desenate și contribuie galoane la atmosfera generală – fiind, după părerea mea, unul dintre elementele cheie ale ridicării ei deasupra mediei. Dar animațiile sunt destul de rudimentare, iar figurile personajelor în timpul prim-planurilor, incropite și sărăcăcioase. Când vii după un The Raven, care-ți bucură retina cu mișcări fluente, naturale, corect coregrafiate anatomo-mecanic, diferența devine destul de vizibilă. N-o să-l depunctez pentru asta, dar observația merită făcută: engine-ul începe să-și arate vârsta, iar pentru proiectele viitoare e nevoie de niscaiva îmbunătățiri. Probabil că n-o să rețineți muzica, dar, așa generică și timidă, își aduce și ea micul prinos întregului. Mi s-a năzărit că interpretarea vocală s-a mai îmbunătățit oleacă (aș remarca personajul Toiagului), deși nu e încă exact ce trebuie, iar actorii au reușit să pocească și câteva cuvinte în engleză.



Ei bine, fără să reprezinte acel salt decisiv în stratosferă, combinația de elemente deja familiare cu încercările de a forța Noul, mai timide sau mai apăsate, face din Memoria una dintre cele mai agreabile experiențe propuse de Daedalic. E foarte posibil ca CoS să fi reprezentat o experiență mai unitară, fiindcă acolo povestea se desfășura pe un singur plan, cu țeluri mai bine definite, mai în dulcele stil clasic. La o primă vedere, Memoria pare mai puțin închegat, mai dezordonat, dar și direcțiile poveștii sunt mai interesante intelectual și cu măcar o treaptă speculativă deasupra melodramei dintre Geron și Nuri, asta ca să nu mai amintesc de gameplay-ul mai îndrăzneț și mai divers. Ține până la urmă și de gusturi, iar unii fani Daedalic ar putea opina că ce s-a câștigat pe de o parte s-a scurs pe nesimțite pe o alta. Mie însă, îmi surâde nespus că s-au hotărât finalmente să-și asume riscuri; văd în aceasta o tentativă concretă de progres, după o perioadă de stagnare. ▶ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- ▶ fundaluri atmosferice, sugestii ideatice interesante
- ▶ momente veritabile de aventură
- ▶ gameplay mai variat decât norma

−
- ▶ porțiunea "ușurică" a lui Geron
- ▶ animațiile anchilozate
- ▶ desfășurare inegală, ca tensiune, forță și imaginație

PE SCURT
Mi-e greu să cred că cineva căruia i-a plăcut Chains of Satinav va strâmba din nas aici; în schimb, cei ce nu l-au agreat s-ar putea să fie plăcut surprinși de data asta. Cine nu l-a încercat, poate pune mâna acum pe probabil cel mai solid pachet de fantasy adventure de mult. E încă în clasa de mijloc, dar semnele de parvenire pe care le manifestă nu sunt de aruncat.

8.1

Gen Adventure **Producator** Daedalic Ent. **Distribuitor** Daedalic Ent. **Ofertant** GamersGate.com **On-line** daedalic.de/en/game/Memoria

CERINTE MINIME
Procesor Core 2 Duo 2.33GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 8800

ALTERNATIVA THE WHISPERED WORLD
Iată și-un Daedalic, tot fantasy, pe care l-am cam fușerit la vremea lui, fiind ocupat cu ceva frag-uri ultra-importante în Unreal Tournament. Nu mai știu care onor redactor l-a lăudat în LEVEL (iartă-mă, nenicule), ca să nu mai spun de tot internetul, așa că zic să-i dăm o șansă, nu?!

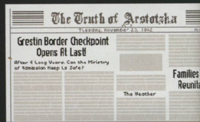
PAPERS, PLEASE

Actele la control!

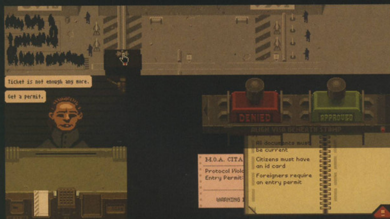
„Felicitări. Numele tău a fost ales la extragerea din octombrie a loteriei locurilor de muncă. Relocarea ta și a familiei tale se va face în cel mai scurt timp, într-unul din apartamentele de clasă 8 ale orașului de graniță Grestinul de Est. Pentru a începe munca, prezentați-vă de urgență la vama Grestin."

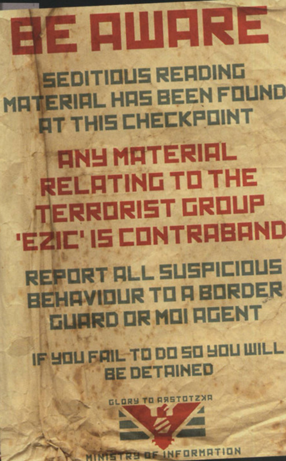
Anul acesta nu cred că va mai exista un alt joc care să mă surprindă și să dea cu mine de pământ așa cum a făcut-o P,P. De la muzica și sunetele comunist-patriotico-dementiale, la grafica care te lasă cu gura căscată. Nu că jocul de nici 50 de MB ar avea cine știe ce texturi HD. Ba din contră, e chiar zgârcit și retro. Aici însă grafica voit sărăcăcioasă îți va aprinde imaginația și-i va da foc. Aș putea-o compara cu cea a desenelor japoneze mai simpliste, dar care transmit mesaje foarte puternice fără probleme, tocmai pentru că mintea noastră umple golurile și se agață, în lipsă de altceva, de acel rid, de acea grimasă, de părul ciufulit, de haina puturoasă. Orice element este amplificat pentru că nu ești bombardat cu alte mii. Aici P,P excelează. Mici detalii, atât grafice, cât și psihologice, îți vor da de gândit cum nu a reușit să o facă până acum niciun alt joc.

În P,P ești polițist de frontieră, mai precis, cel care verifică documentele și dă cu OK-ul sau cu Niet-ul. Mândru cetățean al statului Arstotzka, repartizat la noul punct de frontieră deschis în urma unui tratat de pace ce a pus capăt unui război de 6 ani. Orașul a fost împărțit în două de statele până nu de mult inamice, iar misiunea ta este să decizi cine intră și cine nu. Inițial, granița este deschisă, dar, așa cum experiența bine ne-a învățat, complicațiile nu încetează să apară. Încet, încet, ajungi să verifici din ce în ce mai multe acte. Pașapoarte, vize, permise de muncă și așa mai departe. Și va trebui să o faci cât mai repede, fiindcă ești plătit la cotă, în funcție de câți oameni trec sau nu granița. Pe de altă parte, dacă te lași păcălit, vei fi faultat.



Puterea jocului nu stă însă în munca de birou. Adică da, puzzle-urile sunt deosebite și se schimbă de la o zi la alta, după cum li se năzare ălora de la minister. Acum nu mai pot intra cetățenii statului X, acum trebuie să-i percheziționezi pe cei din Y, acum schimbă tipul de documente necesare și așa mai departe. Nu, puterea jocului stă în situațiile incredibile în care ești pus. Mă abțin cu greu să nu le povestesc. Uff! Dau doar câteva antreuri intru deschiderea apetitului. După câteva zile de muncă, realizezi că meticulozitatea o să te bage în mormânt, căci dacă nu prelucrezi suficient, nu o să ai bani de între-





ținere, de mâncare, pentru căldură sau ce o mai veni. Începi să o iei pe scurtătură. Începi să „urăști" guvernul cu toate schimbările și reglementările lui, poți ajunge să-i urăști chiar și pe cei care vin cu multe acte, pentru că înseamnă pierdere de timp și bani. Începi să faci greșeli. Iar din greșeli înveți. Experiența te va ajuta enorm, pentru că în timp nu va mai trebui să deschizi cărțulii să verifici sigilii, orașe și ștampile. Vei învăța să recunoști documentele originale, vei învăța unde să te uiți pentru a descoperi inconsistențe și așa mai departe. Cu toate astea, parcă mereu te duci în minus. Ceva trebuie făcut. Familia-ți suferă de foame sau de frig. Copilul ți se îmbolnăvește. Corupția încearcă să-și facă loc la punctul de control. Și ce alegi?

Pe lângă deciziile pe care le iei pe termen lung, există însă și situații de moment care te încearcă la fel de tare… Spre exemplu, un domn în vârstă vine la ghișeu cu toate actele în regulă și spune: „sunt incredibil de fericit, după atâția ani am reușit să scăpăm de tiranie și să trecem granița la voi în țară. Soția mea urmează după mine, ai grijă te rog și de ea." Bineînțeles (deși aici jocul te poate surprinde oricând), soția nu va avea actele în regulă. Și parcă știe, parcă vezi în ochii ei. Cu toate astea, spune: „A trecut soțul meu? A reușit, nu?" Și ce faci? O lași să treacă sau nu? P.P. este un experiment psihologic în care vă veți descoperi gânduri și reacții pe care nu știați că le aveți. În plus, situația de mai sus este una simplistă. Sunt altele care au puterea de a schimba viitorul întregii țări, multe titluri ale ziarului pe care îl citești în fiecare dimineață în drum spre muncă fiind influențate de deciziile tale anterioare. P.P lovește eficient mai ales în cei care au prins și un pic (sau mai mult) de comunism și își aduc aminte ce înseamnă. Realizează cum funcționau punctele de graniță. Au auzit poveștile. În mare, știu și cam ce trebuia să faci pentru a le trece. Cunosc regimul și felul în care reacționa.

Jocul vine cu nu mai puțin de 20 de sfârșituri diferite. Majoritatea pline de durere și eșecuri. Dar asta contează prea puțin, pentru că de fiecare dată vei încerca altceva și mereu vei fi surprins de realismul cu care jocul te plesnește. Parcă nici nu ești supărat când guvernul îți ia casa. Știai că așa se va întâmpla, dar trebuia făcut. Nu am crezut niciodată că o să pun atâta pasiune în munca de birou. Nu am crezut niciodată că o să pot să empatizez cu „vameșii". Foarte rar mi se întâmplă să pun un joc pe pauză pentru a gândi. Nu la ce am de făcut pentru a trece mai departe, ci la situațiile prin care am trecut sau la deciziile pe care tocmai le-am luat sau pe care trebuie să le iau.

Minusuri? Dacă e reluat imediat și consistent, începutul, până ajungi să iei alte decizii, poate deveni plictisitor. Apoi, unii ar putea spune și că este un pic prea scump pentru ce oferă. Pe mine însă m-a lovit tare. Stai la birou, pui ștampile și privești pe geam, dar cu toate astea jocul reușește să fie și violent, și plin de umor. Și dramă, și thriller. Și action, și adventure. Birocrație și poveste. Ironic, inteligent, distopic. Glorie cui? Glorie Arstotzkăi! ▶ **ncv**

VERDICT LEVEL

+
- are maimuțe, voinici și gagici roșcate
- împrumută cu succes elemente cinematice din alte jocuri
- povestea și interpretarea, în special contribuția lui Andy Serkis

–
- elemente de game design deficitare
- partea tehnică, la pământ
- nu are niciun alt mod de joc în afară de campanie

PE SCURT

Brânză bună-n burduf de câine… Sau, după cum le place românilor să se exprime: „e frumos, da' nu prea…"

9

Gen Action/Adventure **Producător** Ninja Theory **Distribuitor** Namco Bandai
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** enslaved.uk.namcobandaigames.eu

CERINTE MINIME

Consolă Xbox 360/PlayStation 3

GTA IV + Episodes From Liberty City


Grafica din GTA IV modificat depășește oricând versiunea de consolă, în schimbul cerințelor de sistem ridicate.

iCEnhancer 2.1 Final

Fiindcă trecem printr-o epidemie de febră Grand Theft Auto, am simțit necesitatea resuscitării unei rubrici clasice, pentru a putea împărtăși cu voi două dintre cele mai interesante moduri gratuite, ambele destinate transformării celui de-al IV-lea GTA, alături de expansiunea stand-alone Episodes From Liberty City. iCEnhancer 2.1 Final este o conversie grafică creată de talentatul Hayssam Keilany (aka Ice La Glace) și aduce o schimbare radicală a calității vizuale, prin adăugarea unor efecte spectaculoase de iluminare și filtrare a texturilor. Dacă nu mai aveți răbdare până când Los Santos poposește pe PC, Liberty City rămâne alternativa perfectă, în special după instalarea acestui mod delicios. Ținând cont de eye candy-ul ce trebuie absorbit prin pupile din imaginea alăturată, iCEnhancer poate fi apreciat la justa lui valoare doar atunci când este admirat în mișcare. Cei curioși își pot satisface interesul urmând link-ul http://youtu.be/eFGkcswYvto, pentru o demonstrație video. Cât despre mod, kitul se găsește la adresa http://icelaglace.com/downloads/. Instalarea nu este atât de dificilă pe cât pare; puțină atenție la instrucțiunile oferite vă duce departe. Grijă însă la varianta jocului prezentă pe HDD și la cea cerută de mod!

GTA V Style Char Switch

Una dintre schimbările radicale introduse odată cu Grand Theft Auto V a fost trecerea de la un singur personaj principal la trei, fiecare cu povești, voci, abilități și trăsături de caracter diferite. Pe deasupra, jocul permite saltul de la un personaj la altul în timp real, cei doi indivizi lăsați în grija calculatorului având un program propriu – uneori de-a dreptul ciudat, dacă mă gândesc la Trevor... În orice caz, comunitatea de modderi a fost receptivă la idee, așa că GTA IV EFLC a primit destul de repede o conversie care permite saltul de la Niko la Johnny Klebitz sau Luis Lopez. Deși se află momentan într-un stadiu rudimentar, modul funcționează binișor alături de EFLC. Personajele controlate de computer au o rutină zilnică, se deplasează prin oraș și încearcă să scape de poliție atunci când comit o infracțiune, urmând exemplul mecanicii de joc din GTA V. Totuși, varianta curentă suferă din cauza unor buguri deranjante, ceea ce recomandă un back-up complet al datelor jocului înainte de instalare. Cea mai recentă variantă (la momentul redactării articolului) se găsește la adresa http://gtaxscripting.blogspot.com.br/2013/07/gta-v-style-in-gta-iv.html și necesită instalarea utilitarului ScriptHook (http://gtaxscripting.blogspot.ro/2013/07/tut-scripthook-installation-gta-iv.html) pentru a funcționa corect. Mai multe detalii privind rularea acestui mod se pot găsi în secțiunea de informații prezentă pe același site. Succes și distracție plăcută în Liberty City! ► **Aidan**


Niko, Johnny K și Luis vs. Michael, Franklin și Trevor.





The Space Game

old.casualcollective.com/#games/The_Space_Game

Sunt puține jocurile de care-mi aduc aminte cu nostalgie. Pe care din când în când vreau să le reinstalez și să le reiau. Să fac mai bine, să-mi dau timp să le absorb. Homeworld 2 este unul dintre ele. Timp... am descoperit că nu o să am niciodată. Sau mai știi? The Space Game a venit să reaprindă amintiri plăcute. Tu, simplu miner al unor grupuri de asteroizi, încerci să susții energetic întreaga structură ce devine din ce în ce mai complexă. De la generatoare, la lansatoare de rachete. De la acumulatori, la lasere. Dintre care unele foarte mari consumatoare de energie. Din acest punct de vedere, TSG îmi aduce aminte și de EVE, unde trebuie să alegi foarte atent între rachete, plumbi, arme cu puls și lasere, fiecare cu avantajele și dezavantajele lor. Aici alegi în funcție de ce nave folosesc pirații care te tot încearcă. Ba cu roiuri, ba cu nave scut, ba cu nave mumă. Subliniez și atenția la detaliu și opțiunile extinse ale jocului. De la un tutorial complet și până la moduri de joc separate. Survival, minează cota etc. Una dintre cele mai bune strategii mici pe care le-am jucat.

The Grinns Tale

www.kongregate.com/games/nexontgt/the-grinns-tale

Virusul Facebook și puțin din cel free to p(l)ay pot fi regăsite și în Povestea Grinnilor și, din păcate, aici au reușit să-și înfigă colții mult mai adânc. Jocul vine cu bară de energie, camuflată în resurse ce trebuie create. În plus, totul e de cumpărat, ba chiar ți se împing cele trebuincioase în față, ceea ce e de prost gust. Doar pentru aceste păcate și ar fi trebuit excomunicat. Ceva m-a ținut însă acolo. Sub aceste defecte am descoperit un joc complex și delicios. Un mix între un city builder și un RPG pe ture în timp real(!?), plin de umor. Joaca se desfășoară pe două planuri. În oraș, unde mai pui de o mină pentru fier, o brutărie pentru mâncare, o ghildă pentru ce tip de erou ai nevoie – aventurier, cleric, arcaș – și așa mai departe. După care, dacă te simți pregătit, pleci în explorare. Lângă sat, ca din întâmplare, un turn fără cap, nu, pe bune, dacă scroll-ezi, nu-i ajungi la sfârșit, așteaptă să-l eliberezi de monstruleți. Fiecare erou și inamic are propriile viteze de atac, iar până le execută, poți schimba ordinele, hrăni sau vindeca trupele, schimba combatanții între ei și așa mai departe. Lupta e oarecum pe ture, dar își păstrează în același timp și dinamismul – deciziile trebuie luate rapid, fiindcă nu poate fi pusă pe pauză. Decizii care devin din ce în ce mai interesante cu cât tipul eroilor și abilitățile lor se diversifică. Toate bune și frumoase, chiar foarte frumoase, dar ce m-a convins să-i dau un loc în revistă a fost faptul că, în scurt timp, am realizat că, dacă sunt cumpătat, resursele sunt suficiente pentru o joacă lină. În plus, în lipsa ta „uzinele" produc în continuare și mai mereu le vei găsi pline la întoarcere. Bun!

Mystic Guardians

www.kongregate.com/games/DJArtsGames/mystic-guardians

Kawaii!! Cum luna aceasta cea mai importantă lansare e Pokemon X și Y, iar review-urile curg spunând că e ce așteptăm de ani, cred că e cât se poate de potrivit să prezentăm o alternativă celor care nu dețin un 3DS. Mystic Guardians împrumută cu eleganță elemente ale francizei monstruos de populare. Apropo, știți de unde-i vine numele? Monștri de buzunar – PokeMon. La fel ca și fratele mai mare, MG este un joc surprinzător de complex. Pe alocuri dificil, întins, plin de culoare. Suferă un pic datorită microbului numit Facebook – invită-ți prietenii să te ajute să deschizi cufărul, dă-te mare cu toate prostiile posibile, cumpără-ți o viață mai ușoară. Cunoașteți tipicul – molima. Din fericire, jocul rămâne unul dintre cele bune, în sensul că toate aceste inconveniente contează prea puțin. Și poate fi terminat, ba chiar poți excela, fără să trebuiască să te lași îmbolnăvit. Vorbesc aici de singleplayer pentru că, în puținul timp pe care l-am avut, nu am putut antrena o echipă demnă de arenele multi. Ce am apucat să joc, însă, a dat o dependență groaznică. Bun!



■ ncv

DISCWORLD NOIR

În Ankh-Morpork plouă tot timpul

Întotdeauna când mi-a fost acceptat retro-ul (și îl solicit de fiecare dată!), a fost ultimul lucru pe care l-am scris. Nu știu dacă asta vine din faptul că îmi face probabil cea mai mare plăcere și încerc astfel să închei pe o notă înaltă contribuția mea lunară; sau poate e un fel de măsură de precauție, fiindcă această rubrică înseamnă o re-vizitare a unui titlu pe care îl știu destul de bine, pe când recenziile au nevoie de o evaluare critică la prima mână. Dar, de data aceasta, ordinea în care au fost scrise și predate articolele mi s-a părut de-a dreptul dictată de un destin hotărât să-mi dea o lecție. A fost întâi adventure-ul fantastic Memoria, apoi pachetul detectivistic The Raven, în sfârșit, Discworld Noir, inspirat de celebrul univers literar creat de Terry Pratchett.

La un moment dat, ncv îmi spunea că sunt un pic cam dur în acordarea notelor. M-am gândit și eu dacă nu cumva mă grăbesc să flagelez produsele actuale tocmai ca să mențin neatins piedestalul jocurilor tinereților noastre, deci, dacă nu sufăr de o nostalgie cronicizată, în ultima fază. Mi s-a întâmplat să reiau jocuri din trecut și care acum nu-mi mai spuneau nimic. Așa că m-am străduit să îmi educ o nouă "obiectivitate", potrivită pentru generațiile care n-au avut cum să încerce primele AOE-uri, primele NFS-uri sau un Thief chiar la vremea apariției lor. Pentru ei, Memoria, de pildă, reprezintă primul point'n click, ori Dishonored, prima lor experiență stealth. Dar de notele mari tot cu greu mă apropiam; și-mi era ciudă pe prosteasca mea încăpățânare romantică.

Mai parcursesem Discworld Noir o singură dată, la aproape doi ani de la lansarea din 1999, o afacere de altfel cam sordidă. Din cauza greutăților financiare și neînțelegerilor, a fost comercializat doar în Europa; versiunea pentru Sega Dreamcast, deși terminată, n-a ajuns niciodată pe rafturile magazinelor; n-a existat niciun patch, fiindcă echipa producătoare s-a dezmembrat imediat; și tot așa. Pe atunci aveam (dar pe cine mint? am și acum) o listă în care acordam note tuturor jocurilor pe care le duceam la bun sfârșit, alcătuindu-mi tot felul de ierarhii și tabele comparative. Iar în acest turn de fildeș al împătimitului, Noir primise aceeași apreciere ca un Grim Fandango sau



All we needed was a troll and a member of the undead and we could open an ethnic comedy on Broadway.

un The Last Express, pe care le rețin(eam) fundamentale. Grea moștenire! Una pe care nu eram sigur că jocul o mai poate ține în spate, după ce se așezase atâta praf pe amintirile mele despre conținutul său propriu-zis.

Spuneam ceva despre o potriveală a sorții. Ei, da, cam asta a reprezentat pentru mine să joc Discworld Noir după Memoria, respectiv The Raven, adventure-uri care, fără să le maschez carențele, au ieșit din ciurul și dârmonul criticii mele (poate prea) binișor. Profitând că mai aveam despre Noir doar o impresie foarte vagă, un verdict acordat de un puștan exaltat și o actuală atitudine critică extremă pentru trecutul reacționar, mi-am putut da seama realist de diferența enormă între ce era și ce este. Spus foarte simplu: niciunul dintre adventure-urile actuale nu poate sta comfortabil lângă acest "oldie" relativ obscur, trecut pe sub radarul popularității, realizat de o echipă modestă, notabilă doar pentru anterioarele și nu extraordinarele Discworld-uri, ca și pentru diverse portări.

We can probably eliminate the Heroic Decapitated War Veteran's Vault and the Thoroughbred Pet Vault.

Ce are Noir și nu au titlurile moderne, veți întreba. Greu de răspuns punctual. Sau, mai bine zis, chiar deloc greu. În afara graficii, unde diferențele spectaculoase sunt de înțeles, Noir este superior în TOT. Este exemplul clasic de generozitate flamboaiantă, pe care produsele actuale nu mai reușesc s-o ofere nici în ruptul capului. Discworld Noir este precum o petrecere păgână, orgiastică și mustind de sacrificii, la lumina lunii și a flăcărilor, pe lângă ceaiul cu biscuiți din living al lumii civilizate care instalează Steam.

Nu nu mă refer prin asta neapărat la pasiunea care a fost investită în el; nimeni n-ar putea spune că în cadrul Daedalic nu lucrează oameni pasionați de adventure. Nu, e generos la modul la care simți că jocul palpită sub perdeaua de pixeli, că are un ritm și o măsură care-ți intră-n sânge ca o mantră, că nu există clipă în care să simți că te-a părăsit halucinația de un desăvârșit bun-gust care te-a cuprins. Dialogurile curg ca într-o carte bună, surprizele se rostogolesc una peste alta, iar atunci când îți spui "sunt deja mulțumit, probabil asta a fost", totul se întinde, nu ca o peltea zaharisită de la care ți se aplecă, ci ca un desert sofisticat la care descoperi că fiecare îmbucătură se desface în alte zeci de nuanțe, gusturi, senzații…

Probabil că am intrat prea mult într-o nebuloasă poetică. Dar e incredibil cum astfel de titluri mai vechi sfidează așteptările ordonate și cuminți. Suma părților lor nu e niciodată responsabilă pe de-a-ntregul de fascinația pe care o provoacă. Nu, m-am înșelat: nu e vorba de nostalgie eretică, ci pur și simplu de amintirea unui timp în care puteai constata cum uneori întreaga cantitate e pasibilă de a fi calitate.

Se compară investigația din Noir, alonja ei mistică și ludică, rigoarea ei "hard-boiled", structura ei plenară și consistentă, traseele și interogatoriile ei multiple cu ceea ce vedem în The Raven? Se compară fantasticul din Discworld, permanenta lui repliere ironică, acida lui expurgare a oricărei note patetice, neașteptatele lui salturi asociative, imaginația lui virilă cu Memoria? Se compară Moartea (Umană și Șoricească) din vechiul adventure cu Toiagul din mai noul Memoria? Și nu e vorba de o diferență de calitate între universuri ficționale – Discworld și The Dark Eye –, ci de felul în care îți însușești și transpui un personaj. Ajunge o privire ca să faci diferența. Cât merită Discworld Noir dacă The Raven și Memoria se învârt în jurul unui 8? Ar fi cazul ca acestei confirmări euforice a excelenței trecutului să-i urmeze o analiză obiectivă și complexă. Pentru că, odată ce l-am terminat a doua oară, la o altă vârstă și cu o altă experiență gameristică în spate, pot spune liniștit că Discworld

Why sir believes that asking me again will yield any different answer is beyond my comprehension and must therefore be a sign of the staggering intellectual advantage that sir possesses over such a humble retainer.

The river Ankh - probably the only river in the universe on which you could chalk the outline of a corpse.

Noir e pe picior de egalitate cu monştrii sacri ai genului. Cum însă spaţiul nu mi-ar permite, m-am gîndit să vă prezint în mod ilustrativ câte un element care ţine de conceptul, altul de spiritul şi ultimul de mecanica jocului.

O dualitate neaşteptată

În primul rând, e incredibil cum reuşeşte acest joc să fie şi Discworld, şi Noir în acelaşi timp. Cărţile pentru care e atât de faimos Pratchett sunt umoristice, parodiind în mod predominant scrierile fantastice tradiţionale, dar şi alte sub-genuri ale literaturii populare. Cu toţii ştim cu ce se mănâncă noir-ul – în ciuda schemelor sale destul de rigide, a înclinaţiei spre auto-fetişizare şi a unui marcat ton teatral, acţiunea se ia în serios cu totul. Ei bine, jocul de faţă reuşeşte să împletească satira cât se poate de evidentă (replicile spumoase şi numele personajelor abundă de persiflări, iar tropii genului sunt luaţi la ţintă unul câte unul) cu un mister cât se poate de noir-veridic şi captivant. Ajungi astfel în situaţia ciudată de a fi imersat într-o lume auto-ironică fără să fii în postura jucătorului inteligent, care demască şi râde împreună cu producătorul de abjecţia din faţa lui.



E un sentiment foarte ciudat şi greu descriptibil. Dar această îmbinare de haz şi seriozitate este una dintre cele mai ingenioase pe care le-am întâlnit vreodată, trezind ambele instincte în mine: pufneam în râs cât se poate de natural în mijlocul unei investigaţii pe care o abordam altfel cu toată râvna şi atenţia celui care încearcă să desluşească un mister care îl preocupă. Personajele sunt în acelaşi timp nişte caricaturi, exemple îngroşate ale locurilor comune, ironii la adresa stereotipiilor, cât şi actori perfect înşurubaţi în rolul pe care-l au în scenariul solemn al urmăririi unui ucigaş sau expunerii unei conspiraţii. M-am hohotit la fel de copios, dacă nu mai, ca la Monkey Island; şi am fost la fel de implicat şi de sobru ca în Post Mortem. Ambele în interiorul aceluiaşi cadru, iar asta nu pe rând, ci concomitent. Aş zice că e o reuşită unică.

Ce ne-am mai râs

Unul din atuurile forte ale lui Noir este umorul sec. Mărturisesc că îndrăgesc seria Monkey Island, care e la rândul ei o minunată pastişă de comic şi de aventură. Dar nu ştiu dacă în vreunul dintre ele am râs atât de des şi cu poftă precum în acest joc. Nu vă imaginaţi că replicile din Discworld sunt culmea umoristicii mondiale; ba chiar, unele sunt previzibile, altele reciclate, câteva trăsnesc a birt. Însă câteva dintre ele provoacă infailibil şi instantaneu un puseu de voie-bună atât de sănătos, încât orice urmează nu va face decât să întărească şi alimenteze hazul, într-o descărcare de energii co(s)mice. Ajută foarte mult şi faptul că niciodată ştacheta nu coboară sub un anumit nivel, auto-impus, iar textele care n-ar fi neapărat sprinţare prin ele însele sunt ajutate de interpretarea vocală, de muzica şi atmosfera generală, de un întreg spirit al jocului care permează şi dă o valoare adăugată fiecărei particule din stofa sa.



În plus, umorul care răzbate e o idee mai puţin infantil decât cel de găsit în adventure-urile Lucas Arts, un fel de standard în materie. Iar asta e iarăşi puţin ciudat, fiindcă, luate la bani mărunţi, poantele şi deturnările hazlii nu par mai puţin copilăreşti sau nevinovate decât calambururile şi naivităţile unui Guybrush. Numai că acel spirit predominant de care vorbeam e unul mai matur, ca şi cum gluma vine de la adult şi se îndreaptă către un receptor similar, cu toate că face apel la o disponibilitate mai scăzută. E o diferenţă foarte fină, dar totuşi sesizabilă, exact cum adulţii care "se coboară la mintea copiilor" nu vor fi niciodată complet copii, o urmă de maturitate subzistând tot timpul în ei, oricât de mult "se vor prosti". În cazul seriei digitale Discworld, drumul parcurs pare să fi fost invers decât cel al seriei Monkey Island, a cărei perioadă Ron Gilbert era mai sumbră şi mai "serioasă" decât continuările (3&4), orientate spre un public mai tânăr; în schimb, Noir vine în urma Discworld 1&2, mai hazoase şi mai colorate, şi la propriu, şi la figurat.

Un alt aspect semnificativ care ţine de umor este abundenţa parodiei cu ţintă cinematografică. Încrengătura detectivistă şi amoroasă este construită aproape exclusiv pe structuri preluate direct din filmele clasice ale genului, care se combină şi se întrepătrund splendid într-o reţea densă de referinţe. În ultimă instanţă, acest Discworld e ca o imensă sinteză sau parafrază a corpusului elementar de pelicule noir. O face într-un mod jucăuş, bineînţeles, dar şi profund, deoarece senzaţia de "avansare în poveste" este una dintre cele mai logice, bine închegate şi amănunţit controlate pe care le-am întâlnit într-un adventure. Ce îmi arată asta? Că producătorul a înţeles organic toate importurile, a internalizat şi prelucrat informaţia preluată din alte surse, deci nu a copiat fără minte sau doar de dragul unui ridicol ieftin.

Toate cele de mai sus sunt, într-o bună măsură, rezultatul implicării lui Pratchett în procesul de producţie –

și calitatea textelor, dar și unitatea formală au beneficiat de aportul nemijlocit al artizanului Discworld. Însă foarte mult merit revine și echipei – pentru că Noir îmi apare drept fructul rotund și copt al unor profesioniști talentați care au construit conștient opera lor cea mai de seamă, ultima lor operă. Ce păcat de indiferența generală în care s-a zbătut încă de atunci!

Carnețelul cu notițe

Mi-ar plăcea să fiu original și să vă descriu o mecanică de gameplay pe care nimeni altcineva n-a sesizat-o în elogiile adresate jocului de față. Dar adevărul este că unica mecanică semnificativă despre care se poate vorbi este sistemul de notițe/indicii/cuvinte-cheie pe care Lewton, hâtrul nostru protagonist, le scrijelește cu penița în ceea ce pare mai degrabă un ceaslov decât un carnețel. Există și puzzle-uri, nu vă speriați, dar principalul instrument este acest sistem, care centralizează și esențializează multiplele discuții pe care le vei întreține cu diverși. Nu sunt foarte încântat de cum a decurs simplificarea interogatoriilor în jocurile care fac astăzi uz de ea. The Raven arată foarte primitiv și de-a dreptul debil în comparație cu Discworld. Ce este aici diferit în bine?

Da, sistemul necesită puțină acomodare (nu vă gândiți la mai mult de 10-15 minute), dar nu este complicat de folosit mai departe. Practic, ai mai multe categorii principale – Cazuri, Crime, Persoane, Diverse – sub care intră alte categorii secundare sub formă de arbore. La Cazuri, de exemplu, vor fi listate toate cazurile pe care le vei prelua ca detectiv sau în care te vei găsi implicat tamnesam. Fiecare caz cuprinde elementele specifice, cum ar fi identitatea victimei, corpul delict, circumstanțele etc., care vor fi înscrise pe măsură ce le descoperi. Fiecare domeniu principal (folder) e accesibil prin dublu-clic, în timp ce elementele normale vor fi disponibile cu un singur clic. În discuțiile tale poți selecta oricare dintre aceste elemente pentru a-l chestiona pe interlocutor în respectiva privință.

Ce ridică totul deasupra unei simple munci mecanice este că uneori trebuie să te folosești de o anumită ordine a întrebărilor pentru a ajunge la rezultatul dorit; le poți folosi inclusiv în interacțiunea ta cu mediul înconjurător, ceea ce duce la deducții logice și înscrierea de noi elemente; cele a căror utilitate ai epuizat-o apar mâzgălite, ceea ce dă un sentiment palpabil de progres; toată această re-vedere și reflecție asupra notițelor împrumută un aer incredibil de veridic investigațiilor tale. Sigur, e o șmecherie, dar e o șmecherie care funcționează mai bine decât oricare alta din ultima vreme. Odată ce i-ai priceput mersul, sistemul îți va apărea în întreaga lui simplitate, însă impactul iluzionist se va menține: chiar ai impresia că tu faci munca de detectiv, că tu pui cap la cap indiciile, că există o dinamică foarte reală a investigației, pe care tu o controlezi.

Ura și pe internet!

Unele dintre primele mele interacțiuni pe forumul revistei au fost legate de schimbul de jocuri. Era încă era dial-up. Îmi amintesc că de un Crăciun am trimis niște copii de Discworld Noir, pe care mi-l achiziționasem cu ocazia unei călătorii în Anglia, unui alt utilizator, care chiuia de bucurie, virtual, desigur, că îl găsise în sfârșit; nu-i mai rețin numele. Astăzi, posibilitățile de-a face rost de joc sunt mult mai numeroase, chit că exemplarele originale rămân o raritate. Oricum, ca să eliminăm orice nefericită aliniere de astre, să știi că încă îmi funcționează căsuța poștală. ► **Radu Sorop**



Program: Defender of the Crown

L-am întâlnit pe una dintre clasicele „compilații" pirat comercializate fățiș (legea copyright-ului avea să apară ceva mai târziu la noi) de buticul fantomă Mima din Brașov, o prăvălie incredibil de suspectă și paranormală, nu cu mult diferită de dughenele oculte și mobile ale făuritorilor de arme din romanele lui Van Vogt. N-avea un program fix și rareori se întâmpla să îl găsesc deschis când aveam bani pentru o casetă cu jocuri (o bună bucată de vreme am bănuit că patronul și părinții mei au o înțelegere secretă, dar ce nu știau ei era că banii oricum i-aș fi prăpădit pe gume cu surprize). Privind înapoi, cred că nu m-aș fi mirat absolut deloc dacă, într-o zi în care aș fi dispus de fonduri pentru patru casete cu jocuri, aș fi găsit în locul magazinului o poartă către o altă dimensiune, o singularitate cuantică verzuie străjuită de trei statui impunătoare cu Sfântul Gheorghe ucigând balaurul necredinței, cu balaurul necredinței omorându-l pe Sfântul Gheorghe, respectiv cu balaurul, necredința și Sfântul Gheorghe poștind o carpată la umbra unui baobab aclimatizat în liniștitul parc dendrologic din Buzău, tulburat din când în când doar de țipetele ascuțite ale păsărilor paradisului aflate în căutarea partenerei de viață. Ce nu știam eu în acele zile de tristă amintire pentru pașnicele drepturi de autor e că Defender of the Crown era singurul joc din colecția mea a cărui posesie, într-o țară civilizată, nu mi-ar fi adus o amendă și, eventual, câteva săptămâni la casa de corectie pentru piratii software preadolescenti. Să vă explic de ce. Originalul a fost produs de Cinemaware (răpuși de faliment în 2000) pentru Amiga. Prin 1986, dacă mă ajută memoria. O serie de portări oficiale i-au urmat (inclusiv una pentru C64). Interesant este că versiunea pentru Z80, "inspirată" din hit-ul pentru Amiga, n-a fost "agățată" de niciun publisher serios și, drept urmare, a fost distribuită prin 1989 de maghiarii de la The Cat (creditati doar cu Defender of the Crown pe worldofspectrum)... habar nu am cum. Nu știu cum a apărut el pe o casetă alături de mari oficialități smulse din bratele distribuitorului și piratate brutal în repetate rânduri, dar mă bucur că ne-am întâlnit. Și nu într-un moment oarecare, ci chiar într-o perioadă în care îl descoperisem pe Sir Walter Scott.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



În Defender of the Crown, preluați mantia îmblănită a unui nobil saxon (dacă îmi mai duc bine aminte, în versiunea pentru Spectrum puteți fi doar Sir Ivanhoe) și, alături de el, va trebui să pictați toată harta Angliei în culori saxone. Precum majoritatea jocurilor produse de Cinemaware (sau din perioada de început a lui Sid Meier, vezi Pirates și Sword of the Samurai), Defender of the Crown este, în esență, o colecție interesantă de minijocuri. Cu iz medieval. Liantul este un boardgame "electronic" jucat pe o hartă a Angliei în care va trebui să recrutați mai mulți soldăței decât a reușit să adune satana normandă în una sau mai multe ture și să-i trimiteți în vizită la vecini, la o miuță cu catapulte. Pe lângă războiul cifrelor, care are loc atunci când beți un ceai cu săbierii vecinului, apar minijocurile de care v-am pomenit mai devreme. Avem una bucată turnir (care vă poate aduce și el teritorii noi dacă vă permiteți să pariați un comitat mititel), expediții de jaf în castelul vecinului (un sidescroller rudimentar cu background-uri absolut superbe, pentru acea platformă și acel an, desigur) și tradiționala salvare a fecioarei la ananghie, ispravă deosebit de vitejească în care sunteți asistat de însuși Robin Hood, prințul hoților. Întotdeauna am avut o slăbiciune pentru jocurile "X în 1" bine închegate, care nu-ți dădeau impresia că butonezi X jocuri diferite, ci că participi la aventura vieții tale, iar Defender of the Crown m-a lovit exact unde trebuia. Nu cred că e nevoie să vă mai spun câte weekend-uri mi-au mâncat saxonii (l-am butonat o dată în timpul săptămânii, dar au existat consecințe...) și nici cât de fericit am fost când am descoperit versiunea pentru DOS, iar, mai apoi, superbul Lords of the Realm întâiul. Cu agricultura sa, cu diplomația sa și cu luptele sale în timp real pe care nu cred că le-aș fi apreciat așa cum am făcut-o dacă nu aș fi trecut întâi prin Defender of the Crown...

O OK, O:1

Gamdias Hermes

Un colos mecanic printre tastaturi

OFERTANT Partenerii Gamdias **PREȚ** aproximativ 650 lei



Confort la scară colosală în schimbul aspectului plăcut.

Dacă ați vizionat recent Pacific Rim sau ați urmărit filmele originale din seria Godzilla, ar trebui să fiți cât de cât familiarizați cu termenul "Kaiju". Originar din limba japoneză, Kaiju înseamnă literalmente "creatură ciudată" și este un cuvânt vehiculat foarte des de iubitorii culturii pop. Pentru mine, Kaiju desemna un monstru gigantic, un colos din altă dimensiune, o creatură fantastică și teribilă; Gamdias, pe de altă parte, era doar un alt brand obscur, un nume ce nu-mi spunea prea multe prin simpla rezonanță. Situația s-a schimbat brusc atunci când am fost nevoit să cer ajutor pentru a scoate Gamdias Hermes din uriașa cutie neagră în care a sosit la test. Uimit de dimensiunea și greutatea tastaturii mecanice, am hotărât de unul singur că produsul fabricantului taiwanez trebuie respectat și analizat cu atenția cuvenită unui veritabil Kaiju. Nu de alta, dar țin la viața mea.

Mare, grea și foarte supărată

Este suficientă o singură privire aruncată peste Hermes pentru a înțelege nivelul colosal la care a fost gândită de designerii și inginerii taiwanezi de la Gamdias (GAM= Gaming Art In Motion, DIAS = Zeus). Construită din plastic dur și metal, Hermes este o tastatură mecanică bazată pe switch-urile Cherry MX Blue, destinate de obicei dactilografilor hardcore, nemulțumiți de performanțele unei tastaturi normale. Zgomotoase și cu un feedback tactil specific, contactele de tip Blue au necesitat întrebuințarea unui amortizor special din cauciuc, botezat Gamdias Element, în speranța îmbunătățirii reacțiilor transmise utilizatorului. În mod interesant, tehnologia improvizată de Gamdias a funcționat perfect: tastele au o cursă fermă, precisă, dar nu foarte lungă, iar nivelul zgomotului nu este deranjant. Fiindcă se auto-recomandă drept o tastatură destinată gaming-ului, Hermes vine cu dotări impresionante: contacte aurite, cabluri USB 2.0 îmbrăcate în material textil, un procesor ARM Cortex 32-bit pentru controlul funcțiilor de bază, un chip onboard cu o memorie de 512KB, iluminare LED ajustabilă, taste programabile și porturi externe suplimentare (un port USB 2.0 și două jack-uri audio, perfecte pentru căștile cu fir scurt). Deși sună spectaculos, dotările enumerate mai devreme sunt considerate comune în rândul tastaturilor de gaming. Măiestria acestui tip de periferic se observă cel mai bine în eficiența softului proprietar și în gradul de personalizare posibil, fiindcă jucătorii profesioniști adoră posibilitatea configurării tastaturii după bunul-plac. Din fericire, cele 13 taste macro programabile "din zbor" – dintre care 6 sunt poziționate în partea de jos –, alături de excelenta protecție anti-ghosting, reușesc să facă din Hermes o alegere potrivită indiferent de jocul butonat. Softul furnizat de Gamdias nu arată extraordinar, însă își face bine treaba și are o interfață intuitivă. Sincer să fiu, Hermes nu punctează bine la capitolul estetică, în ciuda aspectului colosal. Un wrist rest titanic – adică un suport pentru susținerea încheieturilor la fel de mare cât întreaga tastatură – se atașează magnetic în partea inferioară. Când nu este utilizată, placa de suport se rabatează și protejează butoanele de praf. Chiar dacă este o găselniță extrem de urâtă, d.p.d.v. funcțional sistemul implementat de Gamidas e un bonus binevenit. Finalmente, aș vrea să amintesc raportul calitate/preț pozitiv, dotările modelului Hermes depășind cu mult prețul de 650 lei. Nimeni nu a zis că un Kaiju domesticit se cumpără pe nimic... ▶ **Aidan**

Tastele iluminate individual sunt perfect vizibile în condiții de întuneric total.

Gamdias Zeus

Pogorât din Olimp

OFERTANT Gamdias **Preț** aproximativ 430 lei

Mi se întâmplă foarte rar să întâlnesc un gadget high-end despre a cărui existență și origine să nu am habar. Adică, cine nu a auzit de Mad Catz, Razer, Roccat, Logitech, SteelSeries sau...Gamdias?! În ciuda faptului că această companie curajoasă (veți vedea și de ce) a stat ascunsă într-un Batcave, Gamdias Zeus a măturat cu mine pe jos, după ce mi-a sfărâmat absolut toate prejudecățile legate de estetică, ergonomie și funcționalitate. Sunt extrem de reticent atunci când descopăr un brand nou -- mai ales atunci când este vorba despre un brand taiwanez -- și privesc cu neîncredere designul dus la extrem. Mă întreb mereu dacă nu cumva acele muchii aparent neeuclidiene, focalizate în inflexiuni geometrice care dau peste cap aspectul convențional al sensurilor concavităților destinate sprijinirii mâinii, nu sunt altceva decât strigăte disperate după atenție. La urma urmei, e doar un alt mouse obscur, dedicat gaming-ului, nu-i așa?

Când Zeus se transformă

Ei bine, nu. Gamdias Zeus are un design inedit, inspirat din sistemul configurabil întâlnit la seria Cyborg R.A.T. O carcasă segmentată, realizată din plastic solid, se sprijină pe un schelet metalic, care permite modificarea dimensiunilor prin simpla acționare a unor roți zimțate de pe suprafața inferioară. Rezultatul este impresionant din punct de vedere estetic și ergonomic, Zeus ridicând extravaganța la nivel exotic. Indiferent de priza mâinii, mouse-ul se mulează perfect în palmă, oferind suficientă aderență și sprijin. Nu știu cât au studiat cei de la Gamdias știința confortului, dar producătorii consacrați de periferice profesionale utilizează trei tipuri de curburi ale suprafeței superioare: arcul abrupt, pentru poziția palm (aproximativ 54% dintre utilizatori); arcul mediu pentru poziția claw (~26,5% utilizatori) și arcul plat, pentru priza finger tip (~19.6% utilizatori). Prin implementarea unui sistem de personalizare a dimensiunii, Gamdias își extinde vizibil plaja de potențiali clienți interesați, fără a recurge la compromisuri. Cele două LED-uri -- aflate la baza cablului USB 2.0 îmbrăcat în material textil --, alături de sigla imensă și unghiurile bizare, te duc cu gândul la formele unui prototip Lamborghini Ankonian. Dar excentricitatea îmbracă o serie de dotări impresionante: un procesor ARM Cortex de 32 biți asistă orice comandă primită de la cele 11 butoane, dintre care 9 sunt programabile folosind softul proprietar. Senzorul laser, cu o rezoluție de 8200DPI și un polling rate de 1000Hz, asigură o precizie incredibilă în jocuri, la nivelul cerințelor sportului electronic. Gamdias Zeus este cu certitudine un "top performer" curajos, un mouse original, performant și fiabil, construit din materiale solide. Mă declar plăcut surprins de echilibrul dintre greutate și dimensiune, astfel încât acuratețea mișcărilor nu are de suferit. De asemenea, softul intuitiv funcționează bine și pune la dispoziție o sumedenie de funcții configurabile. În concluzie, Zeus își merită numele olimpian, mulțumită performanțelor sale superioare, pe măsura aspectului sofisticat. ▶ **Aidan**

Vedere a suprafeței inferioare. Sunt vizibile picioarele din teflon și puternicul senzor laser.

Negru, roșu, auriu... "Exotic" este un termen prea blând pentru Zeus.

Logitech G400s

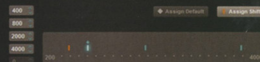
Excelență prin simplitate

OFERTANT Partenerii Logitech **PREȚ** aproximativ 300 lei

Simplu, confortabil și eficient, G400S este un mouse extraordinar în mâinile oricărui gamer. Forma atent studiată îl face ușor de utilizat, indiferent de poziția mâinii.

Uneori, cel mai scurt drum spre perfecțiune este simplitatea. Principalul avantaj al unui design simplu și funcțional este deschiderea către o categorie foarte largă de utilizatori, lucru pe care Logitech l-a înțeles perfect. Atunci când majoritatea producătorilor de periferice destinate gaming-ului folosesc combinații extravagante de culori sau zeci de LED-uri cu rol pur estetic, produsele Logitech își păstrează forma simplă, sobră dar extrem de eficientă. G400s este unul din cele mai frumoase mouse-uri pe care am avut ocazia să le testez; ușor, cu linii curbate, ce par atent cizelate după un studiu realizat într-un tunel aerodinamic, acest mouse îmbină performanța cu excelența designului și calitatea construcției. Centrul microuniversului tehnologic cuprins în carcasa acoperită cu plastic hidrofob este senzorul optic cu o rezoluție de 4000 DPI, bazat pe tehnologia proprietară Logitech Delta Zero, sistem gândit special pentru un control superior al cursorului. Indiferent de suprafața pe care e folosit sau de priza utilizată, G400S alunecă ușor pe picioarele din teflon și nu obosește mâna, greutatea de numai 137g poziționându-l în categoria perifericelor perfecte în cadrul sesiunilor lungi de joacă intensă. Eu l-am testat în trei jocuri diferite: un FPS (CS:GO), o strategie în timp real (Heart of the Swarm) și un hack'n'slash (Torchlight 2). Configurat corect, G400s m-a lăsat cu gura căscată, indiferent de exigențele jocului. Cred cu tărie în performanțele acestui mouse, așa că nu ezit în a-l propune pasionaților de titluri MOBA, chiar și la nivel competițional. Conexiunea cu calculatorul se face prin intermediul unui cablu USB 2.0 îmbrăcat în cauciuc, iar singurul soft necesar pentru recunoașterea tuturor funcțiilor integrate este Logitech Software, apreciat pentru interfața intuitivă și practică. Cele opt butoane programabile -- adică deliciile celor care știu ce înseamnă "macro" și ce importanță are un buton plasat convenient în timpul unei altercații PVP sau într-un raid -- beneficiază de arcuri solide și oferă un feedback plăcut cu fiecare click. Mulțumită poziționării naturale, butoanele laterale și cele plasate lângă rotița de scroll sunt ușor de apăsat, chiar și pentru cei cu degete mai scurte. Din punct de vedere estetic, culorile mate, neutre, indică profesionalism, în timp ce liniile paralele și motivul futurist adaugă un plus de dinamică. Potrivit atât pentru gaming, cât și pentru munca de birou, G400s reflectă fără a face nicio concesie nivelul calitativ ridicat, tipic produselor Logitech -- fapt indicat și de raportul calitate/preț excelent. Mie nu îmi rămâne decât să îl recomand cu cea mai mare căldură. ► **Aidan**







Roccat HIRO

Mousepad Protagonist

OFERTANT Partenerii Roccat **PREŢ** aproximativ 200 lei

Subţire, rezistent, flexibil şi plăcut la atingere, Roccat HIRO este un mousepad impresionant din toate punctele de vedere.

Dacă hackerul Hiro, personajul principal din opera de ficţiune speculativă SnowCrash, ar avea nevoie de un mousepad în fantasticul său periplu prin Metavers, atunci ar alege cu siguranţă un Roccat HIRO. Gamerii profesionişti ştiu că suprafaţa pe care este utilizat mouse-ul are o importanţă majoră, chiar dacă unii jucători neglijează acest aspect esenţial. La urma urmei, până şi cel mai mic avantaj contează. HIRO, un pad proiectat folosind tehnologii originale, nu pierde vremea cu detalii estetice irelevante şi se prezintă într-un format monocrom, negru mat, cu dimensiuni destul de mari: 350 x 250 x 2.5 mm. Logoul producătorului, poziţionat în colţul dreapta-jos, este singura pată de culoare existentă pe suprafaţa specială, realizată din silicon vulcanizat. În scurta perioadă petrecută alături de HIRO, am utilizat un mouse wireless Roccat Pyra pentru a testa calitatea materialului, rezistent – conform specificaţiilor oferite de inginerii Roccat – la murdărie şi apă (Force Field Protective Coating). În primul rând, este sesizabilă o scădere a forţei de frecare, picioarele din teflon ale mouse-ului alunecând cu uşurinţă şi silenţiozitate pe mousepad, datorită tehnologiei proprietare Roccat Covert-Tech Surface Treating. Indiferent de rezoluţia sau tipul senzorului, structura tridimensională complexă a siliconului garantează un control total, fapt pe care l-am putut constata după ce m-am jucat puţin cu setările micului meu Pyra optic. În al doilea rând, înlocuirea materialului textil cu silicon a fost o decizie benefică pe multiple planuri, reflectată atât de textura plăcută la atingere, cât şi de rezistenţa sporită la zgârieturi. Un alt aspect important al formatului inedit adoptat de HIRO constă în colţurile şi marginile rotunjite. Eliminarea muchiilor tăioase creşte considerabil gradul de confort în utilizare şi reduce riscul accidentelor supărătoare. Baza de un albastru curat este la fel de impresionantă. Realizată integral din cauciuc hidrofob, aceasta aderă la orice suprafaţă, împiedicând deplasarea involuntară a mousepad-ului pe birou, indiferent de agresivitatea mişcărilor. În plus, nu trebuie să vă faceţi probleme în privinţa absorbţiei impactului dacă tindeţi să ridicaţi mouse-ul, mulţumită flexibilităţii sporite. Ţinând cont de specificul materialelor, dimensiune şi calităţile unice ale construcţiei, Roccat HIRO se adresează în principal gamerilor pasionaţi de jocuri multiplayer, unde viteza de reacţie şi precizia sunt primordiale. Pentru rezultate optime, cei de la Roccat au testat HIRO in-house, alături de modele din seriile Kone, Kova, Pyra, Savu, Lua, dar şi Razer Naga, SteelSeries Sensei, Logitech MX sau Microsoft Sidewinder – însă oricine simte nevoia unui plus de precizie şi control poate investi cu încredere într-un astfel de pad. ▶ **Aidan**



Speedlink XEOX Pro Analog Gamepad

Alternativa Wireless



Xbox?! Nope, Xeox!

OFERTANT Partenerii Speedlink **PREȚ** aproximativ 150 lei

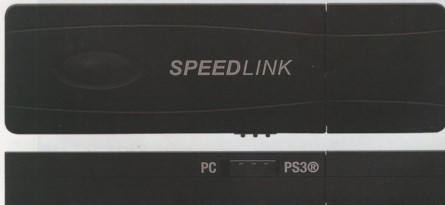
Una dintre cele mai vechi dispute între utilizatorii de PC și jucătorii de consolă este superioritatea perifericelor folosite pentru control. Adepții unității centrale vor prefera întotdeauna mouse-ul și tastatura, pe când "consoliștii" susțin necondiționat comoditatea și ușurința în utilizare caracteristice gamepad-ului. Cu toate acestea, o bătălie secundară are loc pe frontul consolei. Posesorii de Xbox 360 văd în poziționarea asimetrică a stick-urilor un aranjament ergonomic superior celui preferat de Sony în construcția controller-ului Dualshock 3. Așadar, cum împaci proverbiala capră cu varza? Soluția este pe cât de simplă, pe atât de bizară și vine de la Speedlink: XEOX Pro Analog rezolvă problema printr-o dublă compatibilitate wireless (PC/PS3 la 2.4GHz) și – cum altfel? – adoptarea configurației Xbox 360. Rezultatul impresionează atât prin raportul calitate/preț excelent, cât și prin formatul divergent, în ciuda aparențelor de struțo-cămilă dihotomică.

PLASTIC ȘI CATIFEA

Prima trăsătură semnificativă, ușor observabilă în construcția modelului XEOX Pro Analog, este calitatea plasticului. Suprafața materialului are o textură fină, mată, suficient de aderentă încât să nu alunece din mâini după o utilizare îndelungată. Din acest punct de vedere, XEOX se aseamănă binișor cu noul controller Xbone, însă diferențele se fac simțite la nivelul arcurilor butoanelor. Deși nu se poate vorbi despre o construcție slabă în sensul defectuos, butoanele shoulder de pe gamepad-ul Speedlink sunt puțin cam moi, fapt care poate trece drept o inconveniență în anumite jocuri auto. Pe de altă parte, butoanele principale – cele marcate cu simboluri geometrice – au o cursă lungă și oferă un feedback tactil plăcut. Capsele Start, Select și butonul-ghid sunt poziționate într-un mod similar cu cele de pe controller-ul original Xbox 360, imitând chiar și indicatorul LED inelar. O surpriză plăcută este prezența unui selector intitulat Rapid Fire, a cărui funcție permite apăsarea neîntreruptă a butoanelor – o tehnologie comună (Turbo) în cazul multor gamepad-uri destinate PC-ului. Înainte de a trece la thumb sticks, aș vrea să aduc în discuție D-pad-ul. Contrar primei impresii, "cruciulița" XEOX-ului oferă o precizie acceptabilă, prin amplasarea acesteia pe un sistem de switch-uri foarte înalte. Astfel, apăsarea pe diagonală se face mult mai ușor, cu toate că nu se ridică la calibrul D-pad -ului folosit de Sony. Pentru a fi corect identificat de consola Playstation 3 în modul wireless, Speedlink XEOX Pro necesită conectarea receptorului USB inclus în pachet – procedeul este similar și în cazul calculatorului, singura cerință suplimentară fiind instalarea softului proprietar, care include driverele necesare. Thumb stick-urile – cu certitudine cele mai importante elemente de pe suprafața gamepad-ului – sunt extrem de precise și garantează un control excelent, indiferent de genul jocului. Acoperite cu un strat de cauciuc aderent, cele două "pârghii de comandă" m-au impresionat plăcut, poate chiar mai plăcut decât originalele. Solid, confortabil și adaptabil, XEOX Pro stă foarte bine la capitolul baterie. Acumulatorul li-polymer 550mAh se încarcă complet în mai puțin de două ore și are o autonomie de până la zece ore. Raportul calitate/preț excelent, alături de dubla compatibilitate, recomandă Speedlink XEOX Pro Analog drept o alegere inspirată pentru poziția de Player 2.



Umeri și trăgace Speedlink, după chipul și asemănarea X360.



Adaptorul USB are un comutator pentru a alege între modul PC și PS3.



OFERTANT Partenerii Speedlink **PREȚ** aproximativ 116 lei



Cele două motoare force vibration sunt integrate în mânere și oferă feedback haptic în timp real.

Speedlink Strike FX

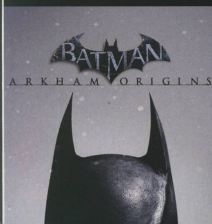
Surogat gentil cu buzunarul

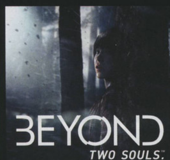
Când vine vorba de înlocuirea unui controller defect ori pur și simplu de achiziționarea unuia suplimentar, costurile ridicate ar putea demoraliza potențialii cumpărători. Deși „sculele" originale sunt de preferat, datorită respectării anumitor standarde calitative impuse de producători, acest lucru poate fi valabil și în cazul unor periferice third party. Speedlink Strike FX este un exemplu perfect de calitate obținută cu costuri minime. Robust și confortabil, cu un design ce se inspiră puternic din formele modelului Sixaxis Dualshock 3, Strike FX substituie fără a face compromisuri inutile gamepad-ul implicit din dotarea consolei Playstation 3. Varianta celor de la Speedlink beneficiază de un modulator USB – identic cu cel inclus în pachetul XEOX Pro Analog – și utilizează tehnologia wireless 2,4GHz, oferind posibilitatea alegerii compatibilității PC/ PS3 prin simpla acționare a unui selector. Acumulatorul Li-ion, cu o autonomie maximă de 8 ore, se reîncarcă prin conectarea unui cablu USB la orice port liber al consolei sau al calculatorului. Practic, Speedlink Strike FX arată și se comportă într-un mod cât se poate de familiar, singura diferență estetică notabilă între acesta și un Dualshock 3 fiind vizibilă la nivelul culorilor utilizate pentru marcajele geometrice de pe butoane. Cele două thumb stick-uri sunt acoperite cu un strat cauciucat aderent și acționează arcuri sensibil mai tari decât cele preferate de Sony, aducând un spor de precizie. D-pad-ul are un design inedit, circular, cu butoane direcționale secționate asemenea unor felii de pizza. Soluția aleasă de Speedlink este eficientă și facilitează un control exact, mai ales în fighting games. Sincer să fiu, m-am simțit bine testând acest gamepad, căci m-am adaptat cu ușurință formei, fără a întâmpina vreun prag de confort dificil de ocolit. Butoanele sunt acolo unde le este locul, iar contactele răspund prompt la apăsările repetate, fără scârțâituri deranjante. În concluzie, Speedlink Strike FX este un surogat excelent pentru controller-ul clasic PS3, cu un raport calitate/preț de invidiat. În plus, își face treaba binișor chiar și pe PC. ▶ **Aidan**



Reîncărcarea acumulatorului se face prin intermediul oricărui cablu USB 2.0.

BATTLEFIELD 4







*Cu titlu informativ

RACE CLOSER

- 38 unique car models in 13 distinct car classes with over 450 highly detailed car skins
- Cars spanning five dramatic decades of high power racing machinery
- Featuring 31 tracks worldwide, supporting over 40 different track configurations
- A true hillclimb experience as you hurtle up the steep twisting mountain course
- Multiplayer, up to 25 AI or real players online
- Various real life championships, including accurate regulations. As real as you want it to be.

RACE HOTTER

Test your skill, racecraft and reactions at the wheel. See if you have what it takes to compete with the best racing drivers on famous tracks across the globe.

RACE HARDER

This is as real as it gets, as fast as it gets and as intense as it gets

There is no place to hide on the track, so bring your A-game and take on the world!

RACE LOUDER

RACE FASTER

WWW.RACEROOM.NET

WTCC
STCC
GTR
Playable with: keyboard, joypad, wheel
RACEROOM ONLINE
SIMBIN STUDIOS

For game related activities, information, competitions and statistics, join the RaceRoom Online community. Membership is free on http://www.raceroom.net

	MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS	RECOMMENDED REQUIREMENTS
Operating Systems	Microsoft Windows XP, Windows Vista, Windows 7	Microsoft Windows XP, Windows Vista, Windows 7
Processor	1.7 GHz Intel Pentium 4 or 100% compatible	3 GHz Intel Pentium IV or 100% compatible
Memory	512 MB RAM	2 GB RAM
Hard Drive	2.5 GB free space	2.5 GB free space
3D Accelerator	DirectX 9 compatible graphics card w. 128 MB memory	DirectX 9 compatible graphics card w. 512 MB memory
Sound Card	DirectX 9 compatible	DirectX 9 compatible
Input	Keyboard and Mouse	DirectX 9 compatible force feedback steering wheel
DirectX Version	9	9

An internet connection is required during installation

LEVEL

LEVEL DVD

RACE INJECTION

10.2013

LEVEL
JOC FULL

RACE INJECTION™

"SimBin really is the best racing game designer ..."

Game Industry News

3
www.pegi.info

FEATURING NEW CONTENT FROM
WTCC
STCC

SUPPORTED BY WWW.RACEROOM.NET
RACEROOM ONLINE

SIMBIN STUDIOS

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre şi primeşti automat* un **Card Hama micro SD 8GB + adaptor**







Librăria CHIP ONLINE .ro

Cărțile din colecția CHIP **KOMPAKT** pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:















Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
CHIP cu DVD -12 apariții + **BONUS** □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + **BONUS** □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + **BONUS** □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www chip.ro/librarie** talonul de abonament sa trimiteți această pagină completată c abonamentele alese şi cu datele dumnea voastră, împreună cu dovada plății (copi chitanță, ordin de plată sau mandat poştal pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii su plimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la shop@chip.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe deta pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3D Media Communica tions (cod fiscal RO1099507) nr. RO49 OTPV 2100 0072 0425 R001 deschis la OTP Bank Brasov.
- pentru bugetari, cont Trezoreria Brasov RO90TREZ1315069XXX000746
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupație ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Județ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal/ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Pentru operativitate, vă rugăm să completaț online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utiliza pentru acțiuni de marketing direct şi corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrări de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis împreună cu prima revistă din abonament.

În ediția octombrie 2013 veți putea citi:

DVD 24,98 lei

PACHET PROMO!

CHIP DVD + CARTE DOAR 24,98 LEI

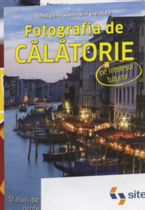




CHIP

www.chip.ro

Atenție: Această revistă se comercializează doar însoțită de una dintre cărțile din imagine!



SUPRAVEGHEAȚI PE INTERNET

De servicii secrete și companii de publicitate



IPHONE 5S
Primul contact

WINDOWS RESET
Instalare nouă la un clic distanță

PROTECȚIE ANTIVIRUS PENTRU ANDROID

LA DOMICILIU:
atelier de reparații dispozitive mobile

DISPLAY-URI: 3D sau 4K





CHIP DVD + CARTE

DOAR 24,98 LEI

PACHET PROMOȚIONAL